

**PERAN ORANG TUA DALAM MEMINIMALISIR  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH  
DI KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas  
Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh**

**KARDINA**

NIM: 16 0103 0040

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2020**

**PERAN ORANG TUA DALAM MEMINIMALISIR  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH  
DI KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas  
Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh**

**KARDINA**

NIM: 16 0103 0040

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Adilah Mahmud, M.Sos.I**
- 2. Hamdani Thaha, S.Ag., M.Pd.I**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2020**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **KARDINA**  
NIM : 16 0103 0040  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain dari kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan didalamnya adalah tanggung jawab saya

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan saya dan gelar akademik saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 27 September 2020  
Yang membuat pernyataan



NIM. 16 0103 0040


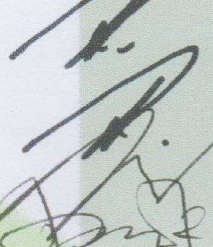
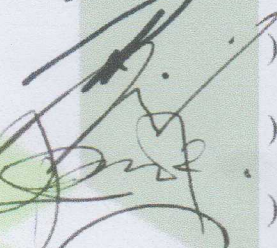


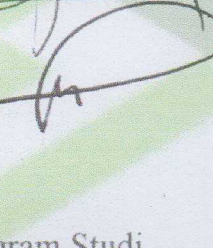


## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peran Orang tua dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo” yang ditulis oleh KARDINA, NIM 16 0103 0040, mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Islam, fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 27 Agustus 2020, bertepatan dengan 7 Muharram 1442 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Palopo, 27 September 2020

### TIM PENGUJI

- |                                  |                   |   |
|----------------------------------|-------------------|---|
| 1. Dr. Masmuddin, M.Ag.          | Ketua Sidang      | (  )  |
| 2. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I      | sekretaris Sidang | (  ) |
| 3. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I      | Penguji I         | (  ) |
| 4. Muhammad Ilyas, S.Ag., MA.    | Penguji II        | (  ) |
| 5. Dr. Adilah Mahmud., M.Sos.I   | Pembimbing I      | (  ) |
| 6. Hamdani Thaha., S.Ag. M.Pd.I. | Pembimbing II     | (  ) |

### Mengetahui:

a.n Rektor IAIN Palopo  
dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Ketua Program Studi  
Bimbingan dan Konseling Islam



Dr. Masmuddin, M.Ag.

NIP: 19600318 198703 1 004



Dr. Subekti Masri, M.Sos. I

NIP: 19790525 200901 1 018



## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ  
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Alhamdulillah Rabbil Alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt. Dia adalah Zat yang maha mengetahui segala sesuatu baik yang nampak maupun tidak. Dzat yang tidak akan pernah mengecewakan mahluk-Nya saat memberi janji dan semua yang ada di alam jagad raya ini hanya bergantung pada-Nya, yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Peran Orang tua Meminimalisir Kecanduan *game online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo”** setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW. keluarganya, sahabatnya dan bagi seluruh umat Islam yang hidup dengan cinta pada sunnahnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada program Studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI), Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

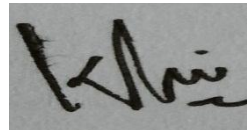
Sejak penyusunan proposal, penelitian, hingga selesainya skripsi ini, sebagaimana manusia yang memiliki keterbatasan, tidak sedikit kendala dan hambatan yang dialami penulis. Akan tetapi atas izin Allah swt. Serta bantuan dari berbagai pihak, sehingga kendala dan hambatan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus dan tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terimah kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Abdul Pirol., M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, serta wakil Rektor I, II, dan III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.
2. Dr. Masmuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Palopo, beserta Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Palopo.
3. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I selaku Ketua Prodi serta Dosen Penasehat Akademik Bimbingan dan Konseling Islam di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Adilah Mahmud, M.Sos.I selaku pembimbing I dan Hamdani Thaha, S.Ag., M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I selaku penguji I dan Muhammad Ilyas, S.Ag., MA. selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Madehang, S.Ag., M.Pd selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Kepada pemerintah kelurahan Balandai dan orang tua sebagai informan penulis yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian ini.
9. Terkhusus kepada kedua orangtuaku tercinta ayahanda Duare dan ibunda Nurhayati, yang telah membesarkan, mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kesabaran, keikhlasan dengan kasih sayang serta doa tulusnya yang selalu tercurah, sehingga semua aktifitas dalam penyelesaian skripsi ini bisa berjalan dengan lancar. Serta saudara dan saudariku yang telah membantu dan mendoakanku, mudah-mudahan Allah swt. mengumpulkan kita semua di Syurga-Nya kelak.
10. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program studi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Palopo angkatan 2016 (khususnya kelas BKI.B) yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun banyak hambatan dan ketegangan namun dapat dilewati dengan baik, karena selalu ada dukungan dan motivasi yang tak terhingga dari berbagai pihak. Semoga Allah swt. senantiasa menjaga dan meridhoi setiap langkah kita sekarang dan selamanya. Aamiin

Palopo, 27 September 2020  
Penulis

A black and white photograph of a handwritten signature in dark ink on a light background. The signature is stylized and appears to read 'Kardina'.

**Kardina**  
NIM: 16 0103 0040



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa'	Ĥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
ص	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fatḥah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fatḥah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fatḥah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*  
هُوَ لَ

: *haula*

### 3. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya zberupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ...   اِ ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِ ...	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُ ...	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rāmā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

### 5. *Syaddah (Tasydīd)*

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam tra-:lterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.



Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbanā</i>
نَجِّينَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقِّ	: <i>al-haqq</i>
نُعِمْ	: <i>nu'ima</i>
عُدُّوْ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( عِ—naka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٍّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)
عَرَبِيٍّ	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiy)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ل (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa , al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i> )
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'murūna
النَّوْعُ	: al-nau'
شَيْءٌ	: syai'un
أُمِرْتُ	: umirtu

#### 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Syarh al-Arba'in al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah*

#### 9. Lafz al-Jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī rahmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf

kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

*Nasīr al-Dīn al-Tūsī*

*Nasr Hāmid Abū Zayd*

*Al-Tūfī*

*Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)



## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT.	= Subhanahu Wa Ta‘ala
SAW.	= Sallallahu ‘Alaihi Wasallam
AS	= ‘Alaihi Al-Salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali ‘Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	Error! Bookmark not defined.i
HALAMAN JUDUL .....	Error! Bookmark not defined.ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
PRAKATA .....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN .....	ix
DAFTAR AYAT .....	xviii
DAFTAR HADIS .....	xix
DAFTAR TABEL .....	xx
DAFTAR GAMBAR/BAGAN .....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxii
DAFTAR ISTILAH .....	xxiii
ABSTRAK .....	xxiv

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah .....	9
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian .....	10
E. Manfaat Penelitian .....	11

<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	12
B. Deskripsi Teori .....	15
1. Peran Orang tua .....	15
2. Meminimalisir Kecanduan <i>Game Online</i> .....	20
3. Anak Usia Sekolah .....	25
C. Kerangka Pikir .....	29

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	30
B. Fokus Penelitian .....	31
C. Definisi Istilah .....	31
1. Peran Orang tua .....	32

2.	Meminimalisir Kecanduan <i>Game Online</i> .....	32
3.	Anak Usia Sekolah .....	32
D.	Desain Penelitian.....	33
E.	Data dan Sumber Data .....	34
F.	Instrument Penelitian .....	35
G.	Teknik Pengumpulan Data .....	36
H.	Pemeriksaan keabsahan Data .....	37
I.	Teknik Analisis Data.....	38
 <b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....</b>		<b>40</b>
A.	Deskripsi Data.....	40
1.	Gambaran Umum Kota Palopo .....	40
2.	Visi dan Misi Kota Palopo .....	41
3.	Data Penduduk Kota Palopo.....	42
4.	Data Penduduk Kecamatan Bara, Kelurahan Balandai .....	43
B.	Analisis Data .....	44
1.	Dampak kecanduan <i>game online</i> pada anak usia sekolah di Kota Palopo.....	44
2.	Peran orang tua meminimalisir kecanduan <i>game online</i> .....	57
 <b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>63</b>
A.	<b>Simpulan</b> .....	<b>63</b>
B.	<b>Saran</b> .....	<b>63</b>
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>66</b>
 <b>LAMPIRAN .....</b>		<b>68</b>



## **DAFTAR AYAT**

Kutipan Ayat 1 QS Luqman/31: 13.....	3
Kutipan Ayat 2 QS Muhammad/ 49/ 36 .....	4
Kuitpan Ayat 3 QS At- Tahriim 66/ 6 .....	21

## **DAFTAR HADIS**

Hadis 1 Hadis tentang peran pendidikan orang tua .....	5
--	---

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan penelitian Terdahulu yang Relevan .....	16
Tabel 2. 2 Sumber Data Penduduk Kota Palopo .....	43
Tabel 2. 3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Gender .....	44

## **DAFTAR GAMBAR/BAGAN**

Gambar 2.1 Kerangka Pikir .....	29
---------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Keterangan Wawancara
- Lampiran 4 Dokumentasi
- Lampiran 5 Riwayat Hidup Penulis

## **DAFTAR ISTILAH**

Meminimalisir	: Mengurangi tidak dapat dihilangkan
PUBG	: Player Unknown's Battle Grounds
ML	: Mobile Legend
FREE FIRE	: Game Perang



## ABSTRAK

**KARDINA, 2020.** “Peran Orang tua dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo”. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Adilah Mahmud dan Hamdani Thaha.

Pemahaman orang tua mengenai permainan *game online* dapat menjadi landasan utama dalam pengawasan anak, adanya pengetahuan tentang tugas yang harus dilakukan dalam mendidik. Dalam mengurangi kecanduan perlu adanya peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online* pada anak, agar nantinya dalam menjalani kehidupan sehari-hari dapat berjalan dengan selaras tanpa menyebabkan efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan. Tujuan penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui bagaimana dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo, 2. Untuk mengetahui bagaimana peran orang tua meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif artinya penelitian ini tentang data yang dikumpulkan berupa gambar dan diuraikan menggunakan kata-kata penulis, misalnya dari hasil wawancara yang dilakukan antara penulis dengan informan, memahami kenyataan yang terjadi di lapangan. Adapun subyek dalam penelitian ini terdiri dari 10 informan yang anaknya kecanduan bermain *game online* dengan kriteria anak usia sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan uji kreabilitas dengan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di kota Palopo terdapat dua dampak yang ditimbulkan; a. Dampak positif yaitu, Menambah aktivitas otak dan menambah teman, b. Dampak negatif yaitu dampak sosial, dampak psikis, dan dampak fisik. 2. Adapun peran orang tua meminimalisir kecanduan *game online* yang telah diberikan, yaitu a. Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, b. Menghindari *game* dengan tingkat adiksi yang tinggi serta memilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga. Orang tua yang anaknya sudah terlanjur kecanduan bermain *game online* agar kiranya menerapkan hal-hal yang positif kepada anak-anaknya dalam beraktivitas setiap harinya.

**Kata Kunci:** Peran Orang tua, Meminimalisir Kecanduan *Game Online*, Anak Usia Sekolah

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh signifikan yang mempengaruhi banyak hal yang sulit untuk dapat dihindari dalam kehidupan bermasyarakat, kemajuan teknologi berkembang sejalan dengan majunya ilmu pengetahuan. Masyarakat modern saat ini tidak terlepas dari adanya teknologi, artinya teknologi merupakan cara yang mudah dilakukan dalam setiap kegiatan masyarakat, walaupun pada awalnya perkembangan teknologi diciptakan hanya untuk menghasilkan manfaat positif namun dibalik itu semua juga memiliki dampak negatif bagi masyarakat.

Internet merupakan jaringan teknologi yang berkembang sangat cepat, dengan internet manusia modern dapat melakukan berbagai kegiatan seperti, mencari informasi, mengirim dan mengobrol dengan orang lain melalui pesan atau audio, mengembangkan relasi atau hubungan dan bermain *games*.<sup>1</sup>

Adapun dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu komunikasi masyarakat menjadi lebih mudah dan cepat, sedangkan dampak negatifnya yaitu turunnya moral masyarakat menjadi buruk, terkhusus pada kalangan remaja dan pelajar, semakin lemahnya tradisi atau kebiasaan yang ada di masyarakat bahkan hampir hilang di era modern sekarang ini.

---

<sup>1</sup> Novi Kurnia, *Literasi Digital Keluarga*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019), h. 4

Teknologi juga mempengaruhi pandangan terhadap kehidupan dalam bermasyarakat termasuk dalam ruang lingkup yang amat dekat yaitu keluarga. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain diluar rumah dengan permainan tradisional dengan anak-anak lainnya, sehingga pada era modern ini mampu mengubah pola kehidupan manusia yang diwariskan cenderung mulai bergeser atau bahkan mulai hilang diakibatkan anak-anak lebih memilih permainan yang tidak menguras banyak tenaga. Saat ini di era modern orangtua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai tempat bermain bagi anak, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi saat ini terutama yang berbasis layanan internet memberikan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga walaupun ada sedikit dampak positifnya namun lebih banyak mengandung dampak negatif bagi anak.

Teknologi digital telah menjadi aspek penting dalam mempengaruhi perkembangan anak dengan teknologi ini membuat hidup anak menjadi lebih cepat dan lebih efisien. Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang menyangkut tentang permainan anak, hubungan anak dengan orang tua dan hubungan sosial anak dengan masyarakat atau lingkungan sekitar.

Dalam hal ini, peran bimbingan orang tua cukup penting sebagai upaya mengatur apa yang diizinkan untuk mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak. Dalam pandangan islam orang tua sangat berperan penting dalam mendidik anak-anaknya sesuai dalam Q.S Luqman/ 31: ayat 13, yaitu:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Terjemahnya ;

*“Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: “Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”.*<sup>2</sup>

Ayat diatas menjelaskan dalam tafsir Al-Muyassar/Kementerian Agama, ingatlah wahai Rasul tatkala Luqman berkata kepada putranya, dan dia ingin anaknya menjadi baik dan menjaga dia dari yang buruk, “wahai anakku, janganlah engkau beribadah dengan Allah, makhluk selain Dia, sebenarnya ibadah selain Allah adalah ketidakadilan besar bagi jiwa dan melakukan dosa terbesar yang dapat mengakibatkan selamanya berada didalam neraka (kekal)”.<sup>3</sup>

Dalam penjelasan Q.S Luqman ayat 13, bahwa orang tua harus mendidik anak-anaknya agar terhindar dari hal-hal buruk yang akan menimpa anak-anaknya, sebab dengan bermain *game online* anak jadi lupa ibadah dan menyia-nyiakan waktu yang dimiliki. Sebagaimana Allah swt. berfirman dalam Q.S. Muhammad/47: ayat 36, yaitu:

---

<sup>2</sup> Kementrian Agama RI, *Al'Quran dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2014), h. 510

<sup>3</sup> <https://tafsirweb.com/7497-surat-Luqman-ayat-13.html>, diakses pada Senin 21 Oktober 2019. 2.18 PM

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ قُلُوبٌ تُؤْمِنُونَ وَتَتَّقُونَ يُؤْتِيكُمْ أَجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلُكُمْ  
أَمْوَالَكُمْ

Terjemahnya:

*“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”.*<sup>4</sup>

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia pada dasarnya senang dengan *game* tidak terkecuali dengan memainkan *game online* dengan sangat mudah dinikmati oleh sebagian orang. Banyak orang tertarik pada *game online* ini, namun pada kenyataannya, intensitas yang tinggi dalam bermain *game* membuat individu mengalami kecanduan, yang dapat mengakibatkan berbagai dampak buruk terhadap tingkah laku anak.

Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian pengguna *game online* adalah anak yang berumur dibawah 7-18 tahun yang masih mengenyam bangku sekolah, pada umur demikian seharusnya diisi dengan kegiatan bermain yang lebih bermanfaat. Munculnya permainan *game* digital sejak dulu sudah ada, namun yang dimainkan oleh anak-anak terus berkembang dan semakin canggih seiring berjalannya waktu

---

<sup>4</sup> Kementrian Agama RI, *Al'Quran dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2014), h. 510.

seperti *game online* yang bisa diakses melalui *gadget* dan komputer-komputer yang ada di warnet (warung internet).<sup>5</sup>

Kedua orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam mendidik anak-anaknya. Oleh sebab itu, orang tua harus melaksanakan perannya dengan baik sehingga anak tumbuh dengan maksimal dengan karakter yang diinginkan. Dari penjelasan diatas, Rasulullah saw., bersabda:

حَدَّثَنَا الْقُعْنَبِيُّ عَنْ مَالِكٍ عَنْ أَبِي الزِّنَادِ عَنْ الْأَعْرَجِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ وَيُنَصْرَانِهِ كَمَا تَنَاتِجُ الْإِبِلُ مِنْ بَهِيمَةٍ جَمْعَاءَ هَلْ تُحِسُّ مِنْ جَدْعَاءَ قَالُوا يَا رَسُولَ اللَّهِ أَفَرَأَيْتَ مَنْ يَمُوتُ وَهُوَ صَغِيرٌ قَالَ اللَّهُ أَعْلَمُ بِمَا كَانُوا عَامِلِينَ ( رواه أبو داود ) .

Terjemahnya:

*Telah menceritakan kepada kami Al Qa'nabi dari Malik dari Abu Az Zinad dari Al A'raj dari Abu Hurairah ia berkata, "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Setiap bayi dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanya-lah yang menjadikan ia yahudi atau nashrani. Sebagaimana unta melahirkan anaknya yang sehat, apakah kamu melihatnya memiliki aib?" Para sahabat bertanya, "Wahai Rasulullah, bagaimana dengan orang yang meninggal saat masih kecil?" Beliau menjawab: "Allah lebih tahu dengan yang mereka lakukan."*<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Rayadi, *Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis*, "Artikel Penelitian", (Universitas Tanjungpura Pontianak, 2018), h. 1

<sup>6</sup> Sunan Abu Daud/Abu Dawud Sulaiman ibn Asy'as Ashubuhastani Kitab : Sunnah/ Juz 3/ hal. 234/ no. ( 4714 ) Penerbit Darul Kutub 'Ilmiyah/ Bairut-Libanon, 1996 M



Hadis di atas menjelaskan peranan kedua orang tua yang begitu besar terhadap perkembangan anak, serta pengaruhnya terhadap pendidikan, karena anak dilahirkan dalam keadaan suci, yang pada awal kelahirannya belum mengetahui apapun yang ada di dunia ini. Hadis tersebut di atas, juga menjelaskan adanya perhatian Islam yang begitu tinggi terhadap anak dan perkembangannya, serta memberi petunjuk agar anak diberi perhatian, perlindungan, serta pengarahan yang sesuai dengan fitrahnya. Sehingga pada akhirnya, anak akan menjadi hamba Allah yang sholeh, serta taat melakukan segala bentuk ibadah.<sup>7</sup>

Pengaruh globalisasi internet saat ini sangat cepat mempengaruhi anak-anak, bukan hanya itu bahkan remaja dan orang dewasa begitu cepat terpengaruh yang menjadi problematika adalah bukan mengenai tentang permainan *game online* namun yang menjadi problem adalah ketergantungan dalam aktivitas bermain game. *Game online* memiliki sifat ingin memainkan *game* secara terus menerus (adiktif atau candu) sehingga orang yang memainkannya menghabiskan waktu hanya untuk bermain.<sup>8</sup>

Perkembangan *game online* di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan yang telah memiliki jaringan internet begitu cepat berkembang pesat dan menjamur, apalagi jika memiliki kuota atau data, sehingga siapapun dengan mudah dapat menjangkau permainan yang dapat dimainkan secara *online*.

---

<sup>7</sup> Andi Safar Danil, *Peran Dan Tanggung Jawab Orang Tua Tentang Pendidikan Anak Dalam Perspektif Hadis*, "Skripsi", (UIN Alauddin Makassar, 2018), h. 34

<sup>8</sup> Handayani, *Era Globalisasi dan Dampaknya*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 115

Saat ini banyak bermunculan *game online* terbaru yang menyediakan berbagai macam fitur komunitas *online*, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial dan dapat menarik orang di berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Kecanduan pada alat teknologi di era modern ini yaitu diciptakannya permainan *Mobile Legend*, *PUBG Mobile* dan *Free Fire*, *game* tersebut merupakan permainan yang marak digunakan oleh anak-anak saat ini.

*Game online* adalah wadah bermain bagi siapapun yang dapat mengaksesnya, berbagai macam jenis permainan *game online* yang dapat menarik minat pemainnya yaitu *game* strategi, petualangan dan musical. Perkembangan dan dampak *game online* berubah sebagai gaya hidup pemanfaatan waktu bermain secara berlebihan.

Observasi yang telah dilakukan sebelumnya di Kelurahan Balandai, Kota Palopo dengan melihat keadaan yang ada di lokasi sebagai objek penelitian, *game online* banyak diminati oleh anak-anak usia sekolah, yang dimaksud dengan anak usia sekolah dalam penelitian yang sedang dilakukan adalah anak yang berusia 7-13 tahun baik yang sedang menempuh pendidikan ataupun tidak (tidak besekolah).

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas bermain *game online* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika hal ini terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama, dapat diperkirakan anak akan menarik diri dari pergaulan sosial di masyarakat, tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, bahkan dapat membentuk kepribadian asosial (kepribadian yang menyimpang), dimana anak tidak akan mempunyai kemampuan untuk

beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Anak dalam perkembangannya mengalami perubahan pola perilaku, perkembangan tubuh, keinginan, dan ketidakstabilan emosi.

Pemahaman orang tua mengenai permainan *game online* dapat menjadi landasan utama dalam pengawasan anak, orangtua sering hanya mengingatkan tanpa adanya kontrol dan pendidikan dalam pengawasan anak. Orang tua sibuk dengan aktivitasnya masing-masing sehingga kesempatan dalam mendidik dan memberikan pengetahuan pada anak akhirnya menjadi terbatas.

Pengawasan dalam kebiasaan bermain anak-anak menjadi sangat lemah, sehingga anak-anak mulai terbiasa dengan kebiasaan mereka bermain *game online*, kurangnya pengetahuan ini dapat berdampak negatif pada kebiasaan anak-anak bermain *game*. Dari hal tersebut, sebagai orang tua di era digital perlu adanya pengetahuan tentang tugas yang harus dilakukan dalam mendidik anak-anaknya, dimana anak selalu menghabiskan waktu dirumah bersama orang tuanya. Adapun tugas orangtua yaitu menciptakan suasana yang nyaman dilingkungan rumah, bersikap lembut ketika menasehati anak dan selalu mengawasi aktivitas anak.

Dalam mengurangi kecanduan perlu adanya peran orang tua dalam meminimalisir tingkat adiktif bermain *game online* pada anaknya, agar dikemudian hari dalam menjalani kehidupannya dapat berjalan dengan selaras tanpa menyebabkan efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan.

Meminimalisir kecanduan *game online* dalam hal ini, lebih kepada kemampuan orang tua dalam mengurangi waktu bermain anak dengan mengisi waktu luang dengan hal yang bermanfaat seperti mengajaknya berolahraga, refreshing, membaca

buku dan mengaji. Orang tua juga harus dapat mengurangi pergaulan anaknya dengan para pemain *game online* (gamers), serta mengatur waktu belajar, bermain dan waktu untuk anak beristirahat agar dapat mengimbangkan antara keduanya.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk meneliti: Peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo. Karena dalam kenyataannya banyak anak yang mengalami kecanduan *game online* untuk itu perlu adanya penanganan orang tua untuk mengurangi kecanduan tersebut.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, keluasan cakupan penelitian dibatasi dengan pembatasan lokasi penelitian, yakni:

1. Penelitian ini dibatasi lokasinya, hanya pada Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo
2. Penelitian ini dibatasi lingkup penelitian hanya pada orang tua yang anaknya berumur 7-13 tahun (anak usia sekolah)..
3. Penelitian ini dibatasi pada penelitian subjek yaitu orang tua yang anaknya kecanduan bermain *game online* dimana anak butuh perhatian dari orang tuanya agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.
4. Kecanduan *Game Online* yang dialami anak usia sekolah di Kota Palopo dapat mempengaruhi aspek sosial anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari, dimana banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain di dunia maya

mengakibatkan anak kurang berinteraksi dengan teman sebayanya di dunia nyata.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini adalah peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian diatas, maka permasalahan utama dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo?
2. Bagaimana peran orang tua meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo?

### **D. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, tujuan yang akan penulis capai yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui bagaimana peran orang tua meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau rujukan penelitian selanjutnya yang membahas tentang peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online*.
- b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan di perpustakaan kampus IAIN Palopo.
- c. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dalam mengamati peran orang tua meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada masyarakat akan pengaruh *game online* dan dampak sosial yang ditimbulkan dari bermain *game online* dan bahwa *game* dapat terindikasi pada kecanduan.
- b. Orang tua dapat mengetahui bagaimana cara mengatasi pertumbuhan anak yang gemar bermain *game online* dan mengetahui bagaimana cara mengatasi anak yang sudah kecanduan *game online*.
- c. Didalam kampus terutama prodi Bimbingan dan Konseling Islam bisa mencari solusi dan mencari model konseling terhadap anak yang kecanduan bermain *game online*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang dimaksud adalah untuk mengetahui kaitannya dengan penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya oleh kalangan akademis. Hal ini untuk menentukan letak persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang pernah ada sebelumnya.

Penelitian dengan judul “*Pentingnya pendampingan dialogis orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini*” yang dilakukan Yusmih Warisyah.<sup>9</sup> Dalam penelitian tersebut menjelaskan tentang pendampingan dialogis orang tua dimana perkembangan *gadget* pada anak usia dini tentu memiliki dampak yang buruk. Bantuan dialog dari orang tua diperlukan untuk meminimalkan anak-anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*. Pendampingan dialogis yang dimaksud ialah bantuan yang dilakukan secara berkelanjutan. Jika anak menggunakan *gadget*, orangtua harus menemani anak, membuka fitur yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, disamping itu orangtua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. *Gadget* digunakan sebagai media untuk merangsang anak-anak, misalnya fitur yang cocok untuk anak-anak (permainan) dapat dikembangkan untuk diskusi sehingga anak-anak tidak terlalu fokus pada *gadget* mereka, dengan aplikasi seperti itu anak-anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

---

<sup>9</sup> Yusmih Warisyah, *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*, “Prosiding Seminar Nasional Pendidikan”, (FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2015), h. 137



Penelitian dengan judul “*Analisis peran orangtua terhadap kebiasaan anak bermain game online di Desa Tanjung Bugis*” yang dilakukan oleh Rayadi. Dalam artikel penelitiannya membahas peran orang tua sangat dibutuhkan dalam setiap tumbuh kembang sang anak agar terhindar dari perilaku-perilaku yang menyimpang seperti halnya kecanduan *game online*, yang dapat berpengaruh buruk terhadap anak baik secara fisik maupun psikis sang anak.<sup>10</sup> Peran orang tua dalam mengawasi kebiasaan anak bermain *game online* terjadi karena kurangnya bentuk pengawasan terhadap anak dikarenakan kesibukan aktivitas orang tua dan pengaruh lingkungan sang anak bergaul.

Penelitian dengan judul “*Peran Bimbingan Orang tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*” yang dilakukan oleh Nurkumalasari.<sup>11</sup> Dalam penelitian tersebut menjelaskan orangtua sangat berperan penting dalam menangani anaknya yang gemar bermain *game*, dengan cara orang tua harus bekerja keras dalam memantau perkembangan dan perilaku anak, orang tua juga harus memberikan waktu khusus untuk bermain *game*, dan berikan ketegasan kepada anak-anak untuk tidak bermain diluar waktu yang disepakati.

Ketiga penelitian diatas mempunyai persamaan dengan penelitian ini yaitu penelitian diatas membahas variabel *game online*, penelitian yang diteliti oleh

---

<sup>10</sup> Rayadi, *Analisis Peran Orang tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis*, “Artikel Penelitian”, (Universitas Tanjungpura Pontianak, 2018), h. 4

<sup>11</sup> Nurkumalasari, *Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*. “Skripsi”. (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pare-Pare, 2017). h. 84

Yusmih Warisyah, Rayadi, dan Nurkumalasari, metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif sama dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian diatas juga menunjukkan adanya perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan baik pada tempat atau lokasinya, aspek subjek dan objek penelitian. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya peneliti akan melakukan penelitian lanjutan dengan menganalisis peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti tentang ada tidaknya pengaruh peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo.

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian oleh Yusmih Warisyah dengan judul skripsi “ <i>Pentingnya pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini</i> ”	Membahas variable <i>game online</i> , metode penelitian kualitatif deskriptif	Dari aspek subjek, objek dan lokasi penelitian
2	Penelitian oleh Rayadi dengan judul skripsi “ <i>Analisis peran orang tua terhadap kebiasaan anak bermain game online di Desa Tanjung Bugis</i> ”	Peran orang tua dalam mengawasi anak bermain <i>game online</i>	Dari aspek subjek, objek dan lokasi penelitian

3	Penelitian oleh Nurkumalasari dengan judul skripsi “ <i>Peran          Bimbingan Orang tua dalam          Upaya Mengurangi Kebiasaan          Bermain Game Online pada Anak          di Kelurahan Maccorawalie          Kecamatan Watang Sawitto          Kabupaten Pinrang</i> ”	Membahas variable <i>game online</i> dan orang tua, metode penelitian kualitatif deskriptif	Dari aspek subjek, objek dan lokasi penelitian
---	--	---	--

Tabel 2.1  
 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

## B. Deskripsi Teori

### 1. Peran Orang tua

Peran merupakan seperangkat tingkah laku yang diharapkan dapat dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Sumber lain mengatakan, kata peran adalah karakter yang dimainkan oleh subjek.<sup>12</sup> Secara terminologi peran adalah konsep perilaku yang dimiliki oleh individu yang dapat diharapkan sesuai dengan posisi sosial yang diberikan baik secara formal maupun non formal.

Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukan, maka dia menjalankan suatu peranan. Peranan lebih banyak menunjukan

---

<sup>12</sup> Tim Penyusun *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet. I; Jakarta: Balai Pustaka, 1988), h. 667

pada fungsi, penyesuaian diri dan sebagai suatu proses dalam memahami keadaan diri dengan orang lain. Peranan mencakup tiga hal, yaitu sebagai berikut:<sup>13</sup>

- a. Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat.
- b. Peranan merupakan suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.
- c. Peranan juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat.

Usman berpendapat bahwa peranan merupakan serangkaian tingkah laku yang saling berhubungan yang dilakukan oleh seseorang dalam situasi dan kondisi tertentu yang mengarah pada perbaikan dalam perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang.<sup>14</sup>

Keluarga adalah sekumpulan orang yang menghuni suatu tempat atau berada dalam satu hubungan yang amat dekat yang memiliki hubungan darah, perkawinan atau adopsi sehingga saling berinteraksi satu sama lain dalam peranannya menciptakan relasi dan mempertahankan suatu budaya<sup>15</sup>. Keluarga terdiri dari ayah ibu (orang tua), dan anak, Orang tua adalah orang yang secara sadar mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan.

---

<sup>13</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 213

<sup>14</sup> Muhammad Uzer, Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), h. 30

<sup>15</sup> Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 239

Berdasarkan pengertian keduanya di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peran orang tua adalah hak dan kewajiban ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai dengan fungsi dan kedudukannya sebagai keluarga didalam masyarakat untuk mendidik anak-anaknya mencapai kedewasaan.<sup>16</sup>

Ahmad Tafsir berpendapat bahwa orang tua merupakan pendidik utama dan pertama, utama karena pengaruh mereka amat mendasar dalam perkembangan kepribadian anak, dan pertama karena orang tua adalah orang yang pertama dan yang paling banyak bertemu atau yang berhubungan langsung dengan anaknya.<sup>17</sup>

Pada dasarnya orang tua bertanggung jawab atas pemeliharaan, dimana masyarakat memberikan kewenangan utama pada orang tua untuk memenuhi kebutuhan anak karena orang tua dianggap mengetahui hal-hal yang penting bagi anaknya. Orang tua membawa serangkaian kebutuhan dan kualitas kompleks dalam proses pengetahuan, tidak seperti anak-anak yang menjalani proses pengasuhan dalam keadaan baru dan tanpa pengalaman, manusia memiliki sejarah hubungan dan tanggung jawab lain yang mempengaruhi perilaku mereka sebagai orang tua.

Sikap orang tua juga sangat mempengaruhi perkembangan anak, yaitu sikap menerima atau menolak, sikap kasih sayang atau cuek, sikap sabar atau terburu-buru, sikap menjaga atau membiarkan, sehingga beberapa sikap tersebut dapat

---

<sup>16</sup> Nuredah, *Peran Orangtua dalam Penanggulangan Dampak Negative Handphone pada Anak (Studi di SMPN 5 Yogyakarta)*, "Tesis", (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016), h. 27

<sup>17</sup> Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bnadung: Remaja Rosdakarya, 1997), h. 135

memengaruhi reaksi emosional sang anak.<sup>18</sup> Orang tua berperan sebagai tokoh atau figur panutan atau contoh tauladan yang dapat terwujud apabila dilakukan oleh orang tua untuk menginspirasi apa saja yang dilakukan anak. Adanya motivasi yang kuat dari orang tua dapat menghantarkan anak menjadi pribadi yang lebih baik, untuk mendapatkan hal tersebut maka diperlukan kerjasama yang baik antara anak dan orang tua.<sup>19</sup>

Tugas orang tua adalah membimbing dan mengajarkan anak dalam hal-hal yang baik sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, jika itu tidak dilakukan dengan baik maka seorang anak akan menjadi menyimpang. Dalam pengasuhan anak, orang tua berkewajiban untuk merawat dan membesarkan anak-anaknya yang berarti memenuhi kebutuhan fisik anak, menjaga dan melindungi kesehatan anak, memberikan pendidikan atau pemahaman agama kepada anak-anak, menyekolahkan dan membahagiakan anak di dunia dan akhirat. Keadaan dalam pendidikan dapat terwujud berkat adanya hubungan pergaulan yang saling mempengaruhi antara yang satu dengan yang lain secara timbal balik antara orang tua dan anak.<sup>20</sup>

Pendidikan orang tua kepada anaknya adalah pendidikan yang akan selalu ada dan berjalan seiring dengan pembentukan kepribadian anak. Orang tua harus

---

<sup>18</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 88

<sup>19</sup> Widiyo Hari Murdoko, *Parenting with Leadership Peran Orang Tua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), h. 11

<sup>20</sup> Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, Cet. X, 2012), h. 35

bertanggung jawab dalam mencoba hal-hal yang baik dan memikirkan anak-anak mereka sehingga mereka selalu dijaga dan menciptakan hubungan yang baik antara orang tua dan anaknya sehingga dapat meningkatkan keharmonisan dan kebaikan dalam keluarga. Pola pengasuhan dan interaksi antara orang tua dan anak yang baik memiliki dampak positif bagi perkembangan anak, sehingga orang tua memiliki peranan yang amat penting dan sangat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya dimana pendidikan orang tua terhadap anak adalah pendidikan yang dilandaskan atas kasih sayang.<sup>21</sup>

Orang tua sangatlah berperan penting dalam membantu anak-anaknya untuk tumbuh dan berkembang dimana dengan adanya pendidikan dasar ilmu pengetahuan dari orang tua sehingga anak dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mempengaruhi perkembangan pribadi dan intelektual anak.

Islam menempatkan posisi yang sangat penting bagi orang tua sebagai pendidik yang pertama dan utama dalam pendidikan, pengenalan, dan pengalaman nilai-nilai agama kepada anak-anaknya. Dalam surat At- Tahriim ayat 6 Allah swt telah memperingatkan setiap orang tua akan tanggung jawabnya terhadap pendidikan agama bagi anak-anaknya.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan dan Teoritis dan Praktis*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 80

<sup>22</sup>Rianawati, Wasli. *Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Keluarga di Kecamatan Pemangkat Kabupaten Sambas*, (Jurnal Concience, Vol. XIX, No. 2, 2019), h. 143



يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا  
مَلَائِكَةٌ غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Terjemahnya :

*“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api nerakan yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar-kasar, yang keras yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”*<sup>23</sup>

## 2. Meminimalisir Kecanduan *Game Online*

Meminimalisir adalah memperkecil kemungkinan sesuatu yang disukai agar tidak berlebihan dalam penggunaannya, tidak dapat dihilangkan namun hanya dapat dikurangi.

Kecanduan adalah perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang ia inginkan sehingga akan berusaha menemukan sesuatu yang benar-benar diinginkannya, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi dan kecanduan bekerja.<sup>24</sup>

Rika Agustina Amanda menjelaskan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *Online* adalah terhubung ke internet. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan *game*

---

<sup>23</sup> Kementrian Agama RI, *Al'Quran dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2014), h. 560

<sup>24</sup> Arthur S & Emily, *Kamus Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), h. 16

yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN (*Local Area Network*) sehingga para pemain dapat terhubung dengan pemain lain yang memainkan game yang sama.<sup>25</sup>

*Game online* adalah *game* yang dimainkan secara *online* melalui internet. *Game* dengan fasilitas *online* melalui internet menawarkan lebih banyak fasilitas dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game* dan *playstations*) karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chat dan audio visual. Anak yang kecanduan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*) yang sangat membutuhkan penanganan yang lebih baik dimana *game* dengan gejala yang ditimbulkannya yaitu menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lain.

Kecanduan *game online* adalah suatu perilaku yang berlebihan, dilakukan secara terus-menerus dan berulang-ulang untuk memainkan salah satu permainan dari internet sehingga mengalami kecanduan atau kebiasaan, serta tindakan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan memperoleh kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut. Kecanduan *game online* juga merupakan bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Anak yang kecanduan bermain *game online* selama 5 kali seminggu dan 4 jam sehari itu sudah

---

<sup>25</sup> Rika Agustina Amanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*, (eJournal Ilmu Komunikasi Volume 4, Nomor 3, 2016), h. 293

dapat dikatakan bahwa anak tersebut telah terindikasi adiksi (Focus group discution, dengan 3 psikoklinis terlisensi).

Bermain *game online* sangat mengasikkan dan pengalaman yang luar biasa bagi seorang anak, dimana mereka dapat berinteraksi dengan orang luar menggunakan *game* yang sedang mereka mainkan.<sup>26</sup>

Faktor-faktor yang menyebabkan anak mengalami kecanduan bermain *game Online* yaitu:

- a. Kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat
- b. Kurangnya kontrol diri anak
- c. Kurangnya Kegiatan
- d. Polah asuh
- e. Lingkungan

Menurut Moze Simanjuntak, dalam mendiagnosa kecanduan bermain jika *game* menjadi fokus utama dari kehidupan pemainnya, ketika *game* sudah terpikirkan setiap menit secara terus menerus, mengorbankan relasi dan kesempatan berhubungan dengan orang-orang sekitar, serta mengabaikan kesehatan.<sup>27</sup>

Orang tua harus segera mengatasi kecanduan bermain *game* pada anak agar tidak menimbulkan efek negatif yang lebih luas. Setiap orang tua selalu berfikir bagaimana memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak-anaknya, dimana orang

---

<sup>26</sup> Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, (Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, vol. 1, no. 1, 2015), h. 91

<sup>27</sup> Moze Simanjuntak, *More Than Just A Game*, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019), h. 33-34

tua memiliki polah pengasuhan tersendiri dalam melakukan tugasnya sebagai orang tua.<sup>28</sup> Ada beberapa cara untuk mengatasi kecanduan *game* pada anak yang bisa dilakukan. Berikut ini adalah beberapa cara untuk mengatasi kecanduan *game* pada anak.

a. Kurangi waktu bermain *game*

Cara mengatasi kecanduan *game* harus dilakukan secara bertahap, mungkin tidak langsung berhenti tiba-tiba dan kasar. Jika melakukan hal yang kasar maka anak akan melakukan kebohongan dan bahkan menentang. Jadi, mulailah dengan mengurangi jumlah waktu anak bermain *game*, buat kesepakatan dengan anak tentang jumlah jam bermain dalam sehari dan pada jam berapa anak bisa bermain *game*.

b. Hindari *game* dengan tingkat adiksi yang tinggi

Saat ini semakin banyak jenis permainan yang tersedia, orangtua perlu mengetahui bahwa dari sekian banyak jenis permainan, beberapa di antaranya memiliki risiko tinggi untuk kecanduan. Orangtua harus mencari tahu *game* apa saja yang cenderung membuat ketagihan sehingga anak tidak lupa waktu dalam bermain *game*.

c. Pilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga

Cara mengatasi kecanduan *game* selanjutnya adalah memilih *game* untuk anak-anak yang dapat dimainkan bersama keluarga. Metode ini bisa mencegahnya

---

<sup>28</sup> Suryanda, Nelly Rustati, *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Bekerja dengan Kemandirian Anak Pra Sekolah*, (Jurnal Ners dan Kebidanan, vol. 6, no. 1, 2019), h. 37

dari bermain *game* sampai ketagihan, bermain *game* bersama keluarga tidak terlalu membuatnya jadi fokus pada *game* yang dimainkannya. *Game* yang dimainkan bersama keluarga akan mengingatkan anak tentang waktu bermain, selain itu ini juga bisa memperkuat ikatan antar anggota keluarga.

d. Alihkan *game* dengan permainan yang bermanfaat

Cara mengatasi kecanduan *game* ini sudah menunjukkan kemajuan. Lima cara sebelumnya adalah cara untuk mengurangi kecanduan bermain *game*, dengan cara ini orangtua sudah mulai menyingkirkan permainan *game online* yang dimainkan sang anak.

Terdapat dua faktor penyebab kecanduan *game online* yaitu:

a. Faktor Internal

- 1) Orang tua menyediakan fasilitas bermain seperti Hp, Komputer dan menyediakan jaringan internet.
- 2) Sifat *game* yang seru dan menghibur
- 3) Melepaskan rasa penat dan pikiran yang tegang
- 4) Anak usia sekolah tidak mampu mengatur prioritasnya seperti ibadah, kesehatan, dan pelajaran di sekolah.

b. Faktor Eksternal

- 1) Ajakan dari teman sepergaulan yang juga kecanduan *game online*
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik dengan teman-teman sebayanya sehingga pilihannya adalah dengan menghabiskan waktu bermain *game online*.

*Game online* memiliki kelebihan dan kelemahan yang dapat dirasakan pemainnya, terutama pada anak-anak yaitu:<sup>29</sup>

a. Kelebihan *Game Online*

- 1) Melatih konsentrasi dan fokus pada saat bermain
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik/kemampuan berfikir
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris dan pengetahuan tentang komputer
- 4) Mengembangkan imajinasi

b. Kelemahan *Game Online*

- 1) Menyebabkan anak menjadi malas dan mengundang tindakan kriminal
- 2) Mengakibatkan anak menjadi tidak sehat
- 3) Menyebabkan anak menjadi anti sosial
- 4) Dapat menyebabkan anak menjadi pelupa

### 3. Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak-anak yang berada di usia sekolah. Periode usia sekolah adalah masa kanak-kanak, yang berlangsung dari usia enam hingga sekitar dua belas tahun. Tahap ini sangat penting dalam perkembangan dan pertumbuhan fisik anak, periode ini disebut sebagai periode kritis karena pada masa ini anak mulai mengembangkan kebiasaan yang biasanya cenderung menetap sampai dewasa.

---

<sup>29</sup> Andry Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV. Ae Medika Grafika, Cet. Ke-1, 2019), h. 11-13

Pada anak usia sekolah mulai berhubungan dengan dunia luar (lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah), tidak lagi bersifat egosentris, mulai memiliki kepribadian yang kompetitif, sudah mulai berkomunikasi dengan orang luar (teman-temannya) sehingga dapat membentuk kelompok dan dapat bekerja sama. Selain itu, pada anak usia sekolah anak akan sangat tertarik untuk belajar dan mengetahui sesuatu dan bersosialisasi dengan lingkungan yang baru.<sup>30</sup>

Anak usia sekolah adalah periode yang dimulai dari usia 6-12 tahun. Anak usia sekolah disebut sebagai masa intelektual, dimana anak mulai berpikir secara konkrit dan rasional. Pada usia sekolah dasar anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar. Sifat khas pada masa anak usia sekolah gemar membentuk kelompok-kelompok dari teman sebayanya untuk dapat bermain bersama, dalam hal ini anak terkadang tidak lagi terikat pada peraturan permainan yang tradisional, akan tetapi mereka membuat peraturan sendiri.<sup>31</sup>

Menurut Wong, periode perkembangan usia sekolah adalah salah satu tahap perkembangan ketika anak-anak diarahkan menjauh dari kelompok keluarga dan berpusat pada dunia hubungan teman sebaya yang lebih luas. Anak-anak usia sekolah mengalami perkembangan dari usia anak-anak hingga remaja, yang ditandai dengan perubahan fisik selama masa remaja.

---

<sup>30</sup> Chairinniza Graha, *Keberhasilan Anak Tergantung Orang Tua*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007), h. 26

<sup>31</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 25

Anak usia sekolah menurut Santrock, merupakan anak yang sedang berada pada periode usia pertengahan yaitu anak yang berusia 6-12 tahun sedangkan menurut Yusuf anak usia sekolah merupakan anak usia 6-12 tahun yang sudah dapat mereaksikan rangsang intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung).

Umumnya pada permulaan usia 6 tahun anak mulai masuk sekolah, dengan demikian anak mulai mengenal dunia baru, anak-anak mulai berhubungan dengan orang-orang diluar keluarganya dan mulai mengenal suasana baru di lingkungannya. Hal baru yang dialami oleh anak-anak yang sudah mulai masuk dalam usia sekolah akan mempengaruhi kebiasaan makan mereka. Anak-anak akan merasakan kegembiraan di sekolah, rasa takut akan terlambat tiba di sekolah, menyebabkan anak-anak ini menyimpang dari kebiasaan makan yang diberikan kepada mereka.

Pada anak usia sekolah yang gemar bermain *game online* dengan durasi yang cukup lama, maka otot siliaris akan selalu mempengaruhi lensa menjadi cembung karena selalu melihat benda dekat sehingga kurang peka terhadap benda jauh, hal tersebut yang menyebabkan terjadinya gangguan ketajaman penglihatan.<sup>32</sup>

Pada tahap anak usia sekolah dasar (7-13 tahun) yaitu masuk pada tahap perkembangan *industry vs inferiority*, dimana dalam perkembangan ini anak akan

---

<sup>32</sup> Fauzhia Rudhiati, Dyna Apriany, Novani Hardianti, *Hubungan Durasi Bermain Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah*, "Artikel Penelitian", (Jurnal Skolastik Keperawatan, Vol. 1, No. 2, 2015), h. 13



belajar untuk bekerjasama dan bersaing dengan anak lainnya melalui kegiatan yang dilakukan baik dalam kegiatan akademik maupun dalam pergaulan melalui permainan yang dilakukan bersama.

Kriteria anak usia sekolah yaitu:

- a. Kemampuan dalam kognitif dan bahasa
- b. Perkembangan fisik dan kepribadian
- c. Mencapai kebebasan pribadi
- d. Masa dimana anak sudah berfikir kritis
- e. Masa bermain
- f. Suka berkelompok

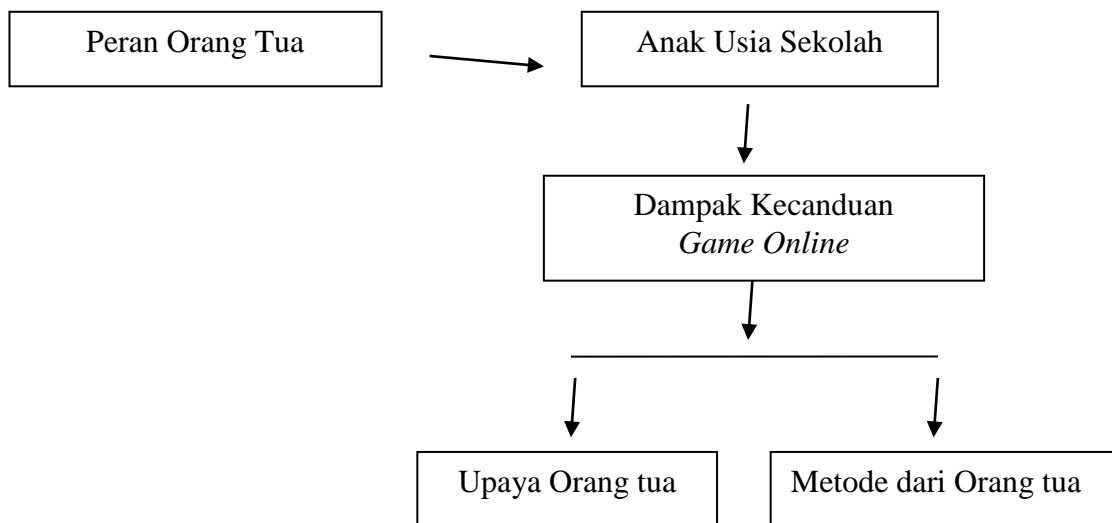
Penulis menyimpulkan pengertian anak usia sekolah yaitu individu yang sedang menjalani proses pencarian identitas menuju dewasa yang memiliki karakter senang untuk mencoba hal-hal yang baru. Adapun usia anak sekolah yaitu umur 6-18 tahun, dan penulis hanya berfokus pada anak yang berumur 7-13 tahun.

Anak yang berusia 7 – 13 tahun yang gemar bermain *game online* disebabkan karena anak sudah mengetahui alasan mengapa mereka memainkan *game* tersebut, mereka sudah mengenal *game*, mengetahui tujuan dari bermain *game* serta dapat berinteraksi dengan orang luar melalui *game* yang sedang dimainkan.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan suatu rangkaian konsep dasar ilmiah yang disertai alur penjelasan yang berhubungan dengan variable independen dan variable dependen yang menjadikan dasar analisa penulis berdasarkan teori yang telah disusun berkaitan dengan apa yang akan diteliti.

Penelitian ini berfokus pada peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online*, terkhusus bagaimana orang tua dapat mengurangi kebiasaan anaknya terhadap *game* yang sedang dimainkan, mengetahui dampak kecanduan bermain *game online* bagi anak, dan upaya serta metode yang digunakan oleh orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online*, sehingga dapat membentuk perilaku dan kepribadian yang baik terhadap perkembangan dan pertumbuhan sang anak. Adapun bagan kerangka pikir, yaitu:



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid, penulis melakukan penelitian secara sistematis dan terorganisir berdasarkan aturan dalam penelitian yang telah digunakan sebagai dasar utama dalam penelitian ini. Sebuah penelitian dapat dikatakan valid dan sistematis jika menggunakan metode penelitian ilmiah, karena secara umum metode penelitian didefinisikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan penggunaan tertentu.<sup>33</sup>

Dalam metodologi penelitian ini akan dibahas hal-hal penting yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu: Pendekatan dan jenis penelitian, Fokus penelitian, Definisi Istilah Variabel, Desain Penelitian, Data dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Pemeriksaan Keabsahan Data, Teknik Analisis Data. Hal-hal penting di atas akan diuraikan secara lengkap berikut ini:

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan bersifat kualitatif deskriptif yaitu memperoleh data sesuai dengan gambaran, keadaan, realita, dan fenomena yang diselidiki. Sehingga data yang diperoleh peneliti dideskripsikan secara rasional dan obyektif sesuai dengan

---

<sup>33</sup> Abdul Pirol, dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, & Artikel Ilmiah*, (Palopo: Kementerian Agama Republik Indonesia IAIN Palopo, 2019)

kenyataan dilapangan. Dengan studi kasus ini dapat memberikan beberapa informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian, ketika peneliti memiliki sedikit kontrol atas suatu peristiwa yang memiliki konteks dengan kehidupan nyata individu, kelompok, komunitas, dan organisasi. Suatu penelitian akan menjadi baik jika memiliki tujuan yang jelas, secara mendasar dalam penelitian kualitatif memiliki dua tujuan yaitu, (1) menggambarkan dan mengungkapkan, (2) menggambarkan dan menjelaskan.<sup>34</sup>

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada orang tua yang anaknya kecanduan bermain *game online*, dengan kriteria anak usia sekolah yang berumur 7 – 13 tahun. Lokasi penelitian di Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan dengan waktu penelitian selama 3 bulan yaitu dari bulan Maret 2020 – Mei 2020.

## **C. Definisi Istilah**

Definisi istilah variabel dan ruang lingkup penelitian dilakukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pengertian sebuah judul dan permasalahan yang akan diteliti, judul penelitian “Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo”, untuk memahami atau mengkaji

---

<sup>34</sup> Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), h. 14

judul diatas, penulis akan mengemukakan beberapa definisi istilah variabel yang dianggap penting, yaitu sebagai berikut:

### **1. Peran Orang tua**

Peran orang tua adalah contoh tauladan yang baik bagi anak dan membantu anak dalam membimbing sikap atau karakter agar terarah dengan baik, dimana anak memiliki sifat ingin mencoba dan meniru sesuatu.

### **2. Meminimalisir Kecanduan *Game Online***

Meminimalisir Kecanduan *Game Online* adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara terus menerus untuk menghabiskan lebih banyak waktu didepan layar monitor, serta tidak dapat mengontrol dan mengendalikannya, dengan meminimalisir kecanduan bermain *game* dapat mengurangi penggunaannya, akan tetapi tidak dapat dihilangkan namun hanya dapat dikurangi.

### **3. Anak Usia Sekolah**

Anak Usia Sekolah adalah individu yang sedang menjalani proses pencarian identitas menuju dewasa yang memiliki karakter senang untuk mencoba hal-hal yang baru. Adapun usia anak sekolah yaitu umur 6-18 tahun, dan penulis hanya berfokus pada anak yang berumur 7-13 tahun.

## **D. Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah metode yang dapat digunakan oleh penulis untuk mengintegrasikan secara meluas tentang komponen riset dengan cara yang logis dan sistematis dalam membahas sesuatu yang terjadi pada fokus penelitian.<sup>35</sup>

Desain penelitian kualitatif merupakan sebuah perencanaan tentang proses bagaimana cara melakukan penelitian atau gambaran tentang proses penelitian yang hendak dilakukan. Adapun jenis-jenis desain penelitian kualitatif yaitu:<sup>36</sup>

### **1. Desain penelitian eksperimental**

Desain ini jarang digunakan dalam penelitian kualitatif sebab pemberitahuan pada individu atau kelompok bisa dilakukan didepan atau disembunyikan. Dalam penelitian kualitatif pemberitahuan yang dilakukan didepan terkadang data yang dihasilkan bersifat bias, namun jika disembunyikan cenderung dianggap tidak benar secara etis.

### **2. Desain penelitian survey**

Dapat diterapkan ketika peneliti menerapkan metode analisis wacana. Riset dengan desain kualitatif menggunakan penelitian survey dengan menerapkan metode analisis wacana untuk mengetahui hal yang ingin disampaikan untuk dijadikan sampel.

---

<sup>35</sup> Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, *Desain Penelitian Kualitatif*, (Online), <https://pasca.undiksha.ac.id/desain-penelitian-kualitatif/>, diakses pada 6 Maret 2020

<sup>36</sup> Sidiq, *Desain Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Contoh Lengkap*, (Online), <http://sosiologis.com/desain-penelitian>, diakses pada 6 Maret 2020

### **3. Desain penelitian longitudinal**

Desain ini juga bisa dilakukan dengan menerapkan metode studi kasus, mirip dengan desain survey, riset ini biasanya hanya meneliti dokumen sampel yang diterbitkan dalam jangka waktu tertentu.

### **4. Desain penelitian studi kasus**

Metode yang sering digunakan dalam desain ini adalah etnografi dengan wawancara mendalam dan observasi partisipan sebagai teknik pengumpulan data, focus penelitian ini sangat terbatas karena hanya focus pada satu kasus saja.

### **5. Desain penelitian komparatif**

Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan studi literature, desain ini pada akhirnya dapat digunakan untuk membandingkan antara kasus satu dengan yang lainnya.

## **E. Data dan Sumber Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, artinya data yang berbentuk kata - kata atau kalimat dan bukan dalam bentuk angka atau angket.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu subjek dari mana data diperoleh atau didapatkan, apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam mengumpulkan data, maka sumber data tersebut berasal dari responden, dimana

orang yang merespon dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peneliti baik secara lisan maupun tulisan.<sup>37</sup>

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis sumber data, yaitu:<sup>38</sup>

1. Data Primer adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber yang diteliti. Yang dilakukan dengan wawancara langsung kepada narasumber penelitian ini yaitu anak usia sekolah dan orang tua yang anaknya kecanduan bermain *game online*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dapat menggunakan teknik observasi, wawancara dan pembagian kuesioner.
2. Data Sekunder, yaitu bahan pustaka yang berasal dari buku-buku, dokumen, laporan, jurnal dan lain-lain yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti oleh peneliti.

## **F. Instrument Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah sesuatu yang akan diteliti yaitu orang tua dan anak usia sekolah yang kecanduan *game online* di Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah bagaimana mengurangi atau meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo. Informasi penelitian adalah seseorang yang memiliki

---

<sup>37</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penulisan Suatu Pendekatan Praktek*, (Cet. IV, Jakarta:PT Rineka Cipta, 1998), h. 114

<sup>38</sup> Sugiyono. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*". (Bandung: Alfabeta, 2012). h. 94



informasi atau data mengenai objek yang sedang diteliti dan yang akan diminta sebagai narasumber adalah orang tua yang anaknya kecanduan *game online*.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Observasi adalah pengumpulan data dilakukan dengan mengamati kondisi yang berkaitan dengan objek penelitian dengan membuat catatan sistematis tentang bagaimana orang tua mengurangi kecanduan *game online* terhadap perilaku anak-anak.

### **2. Wawancara**

Wawancara adalah sebagai alat untuk mengukur informasi dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang diajukan secara lisan dan dijawab secara lisan pula. Hasil wawancara kemudian diolah dan dikolaborasikan dengan hasil yang dikumpulkan dari pola pengumpulan data ini pertanyaan yang dibuat peneliti dan dijawab oleh responden agar sinkron antara pertanyaan penulis dengan jawaban narasumber.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu pengumpulan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan video, rekaman, catatan wawancara dan foto pada saat wawancara sedang berlangsung.

## H. Pemeriksaan keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi:

### 1. Uji *kreadibilitas (Kepercayaan)*

Kreadibilitas data dimaksudkan untuk membuktikan data yang berhasil dikumpulkan sesuai dengan sebenarnya. Ada beberapa teknik untuk mencapai kreadibilitas data ialah teknik: perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat dan *membercheck*.

### 2. Uji *Transferability (Keteralihan)*

*Transferability* adalah validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian yang telah didapat, maka peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya.

### 3. Uji *Conpirmability (Kepastian)*

Dalam penelitian kualitatif *confirmability* ini disebut uji obyektifitas penelitian. Penelitian dikatakan obyektif bila hasil penelitian disepakati oleh banyak orang.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan uji kreadibilitas dengan teknik triangulasi (pemeriksaan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu). Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber diluar data sebagai bahan perbandingan terhadap data

yang didapatkan.<sup>39</sup> Kemudian dilakukan *cross check* agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Teknik triangulasi terdapat 3 macam, yaitu:

- a. Triangulasi sumber. Menguji kreadibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh kemudian didiskripsikan dan dipisahkan sesuai dengan yang diperoleh dari berbagai sumber.
- b. Triangulasi teknik. Pengujian ini akan dilakukan dengan cara memeriksa data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
- c. Triangulasi waktu. Responden yang ditemui pada pertemuan awal dapat memberikan informasi yang berbeda pada pertemuan selanjutnya, sehingga perlu dilakukan pemeriksaan berulang-ulang.<sup>40</sup>

## I. Teknik Analisis Data

Setelah penulis mengumpulkan data, baik diperoleh melalui penelitian pustaka maupun penelitian secara langsung. Dalam penelitian kualitatif ini dilakukan sejak sebelum dan setelah selesai dilapangan. Kemudian diolah dan dianalisis dengan tujuan untuk meringkas atau menyederhanakan data agar lebih spesifik, sehingga permasalahan yang ada dapat dipecahkan.

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 273

<sup>40</sup> Simbah Wuri, *Uji Keabsahan Data dalam Penelitian Kualitatif*, 2016. <http://raraswurimiswanda.blogspot.com/2016/04/uji-keabsahan-data-dalam-penelitian.html>, diakses pada tanggal 09 Februari 2020

Data ini menggunakan cara kualitatif analisis deskriptif, serta diolah dengan kata-kata dan argumen-argumen yang sesuai dengan apa adanya. Kemudian dianalisis menggunakan cara sebagai berikut:

- a. Teknik induktif, yaitu suatu bentuk pengelolaan data yang berawal dari fakta-fakta yang terjadi kemudian di analisis dan bersifat khusus setelah itu menarik kesimpulan yang bersifat umum.
- b. Teknik deduktif, yaitu suatu cara untuk menganalisa dengan baik dari yang umum kemudian menarik sebuah kesimpulan yang bersifat khusus.
- c. Teknik komparatif, yaitu teknik menganalisa perbandingan dari data dan pendapat para ahli tentang masalah yang berhubungan dengan pembahasan kemudian menarik sebuah kesimpulan.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Gambaran Umum Kota Palopo**

Secara astronomis, kota Palopo terletak antara 2°53'15" – 3°04'08" Lintang Selatan dan 120°03'10" – 120°14'34" Bujur Timur. Berdasarkan posisi geografis, Kota Palopo memiliki batas-batas: Utara - Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu; Selatan – Kecamatan Bua Kabupaten Luwu; Barat – Kecamatan Tondon Nanggala Kabupaten Toraja Utara; Timur – Teluk Bone.<sup>41</sup>

Kota Palopo adalah sebuah kota di provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Kota Palopo sebelumnya berstatus kota administratif sejak 1986 dan merupakan bagian dari Kabupaten Luwu yang kemudian berubah menjadi kota pada tahun 2002 sesuai dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2002 tanggal 10 April 2002.

Pada awal berdirinya sebagai kota otonom, Palopo terdiri atas 4 kecamatan dan 20 kelurahan. Kemudian, pada tanggal 28 April 2005, berdasarkan Peraturan Daerah Kota Palopo Nomor 03 Tahun 2005, dilaksanakan pemekaran menjadi 9 kecamatan dan 48 kelurahan. Kota ini memiliki luas wilayah 247,52 km<sup>2</sup> dan pada akhir 2015 berpenduduk sebanyak 168.894 jiwa.<sup>42</sup> Adapun nama-nama wali kota yang menjabat sebelumnya hingga saat ini, yaitu:

---

<sup>41</sup> Badan Pusat Statistik Kota Palopo, *Kota Palopo dalam Angka Palopo Municipality In Figures 2020*, (Palopo: CV Bilal Jaya Mandiri, 2020), h. 3

<sup>42</sup> Dokumen, *Profil Kota Palopo, Sulawesi Selatan*

- a. Drs. H. Patedungi Andi Tenriadjeng, M.Si (2002-2013)
- b. Drs. H. Muhammad Judas Amir, M.H (2013-2018)
- c. Andi Arwien Aziz, S.STP (9 Juli 2018 – 27 September 2018)
- d. Drs. H. Muhammad Judas Amir, M.H (27 September 2018 - sekarang)

## **2. Visi dan Misi Kota Palopo**

Adapun Visi dan Misi kota Palopo dalam mendirikan daerah yang berkemajuan yaitu:<sup>43</sup>

- a. Visi
  - 1) Terwujudnya Palopo sebagai Kota maju, inovatif dan berkelanjutan pada tahun 2023
  - 2) MAJU, Kota bergerak ke arah yang lebih positif, ditandai dengan ketersediaan sarana dan prasarana perkotaan yang lebih lengkap, lebih berkualitas, lebih berestetika dan bermanfaat bagi perekonomian dan kesejahteraan.
  - 3) INOVATIF, Kota Palopo selalu memberi solusi terhadap persoalan warga melalui pengelolaan pemerintahan dan layanan publik yang efisien, efektif, moderen dan mengarusutamakan riset, serta industri kreatif berkembang sebagai sektor utama penggerak ekonomi.

---

<sup>43</sup> Dokumen, *Profil Kota Palopo, Sulawesi Selatan*

- 4) BERKELANJUTAN, Pembangunan kota dilakukan secara harmoni, sesuai daya dukung dan daya tampung lingkungan hidup, bersifat inklusif secara sosial, dan memerhatikan kelestarian budaya lokal.

b. Misi

- 1) Melaksanakan layanan pendidikan, kesehatan serta jaminan dan perlindungan sosial untuk kelompok rentan
- 2) Mewujudkan lingkungan yang layak huni melalui pengembangan infrastruktur perkotaan, penataan permukiman, sanitasi, dan ruang terbuka hijau
- 3) Memodernisasi layanan publik, meningkatkan kualitas aparatur dan tata kelola pemerintahan, serta mendorong partisipasi publik dalam pembangunan
- 4) Mendorong kewirausahaan berbasis jasa dan niaga melalui peningkatan keterampilan hidup, permodalan, dan pendampingan bisnis
- 5) Mewujudkan iklim yang toleran terhadap pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif yang bercirikan nilai budaya Luwu.

### **3. Data Penduduk Kota Palopo**

Kota Palopo awalnya terdiri atas 4 Kecamatan dan 20 Kelurahan. Berdasarkan perda Kota Palopo Nomor 03 Tahun 2005, Kota ini dipecah menjadi 9 Kecamatan dan 48 Kelurahan setiap kecamatan memiliki antara 4 – 7 kelurahan.

Pusat pemerintahan kota Palopo berada di Kecamatan Wara. Adapun daftar 9 Kecamatan tersebut, yaitu:<sup>44</sup>

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk (Jiwa)	Kepadatan Penduduk (per km <sup>2</sup> )	Jumlah Desa/Kelurahan	Laju pertumbuhan penduduk 2018-2019 (Jiwa/km <sup>2</sup> )
1.	Kecamatan Bara	28. 781	1 233	5	2, 17
2.	Kecamatan Wara	39. 955	3 477	6	2, 18
3.	Kecamatan Wara Utara	23. 621	3 287	6	2,17
4.	Kecamatan Wara Barat	11. 431	211	5	2, 16
5.	Kecamatan Wara Timur	39. 701	3 287	7	2, 18
6.	Kecamatan Wara Selatan	12. 106	6 56	4	2, 19
7.	Kecamatan Telluwanua	13. 911	405	7	2, 18
8.	Kecamatan Mungkajang	8. 279	154	4	2, 18
9.	Kecamatan Sendana	6. 829	184	4	2,15
	<b>Palopo</b>	184. 614	746		2, 18
	Hasil Registrasi	182 107	100, 00		0, 03

Tabel 2. 2  
Sumber Data Penduduk Kota Palopo

#### 4. Data Penduduk Kecamatan Bara, Kelurahan Balandai

Kelurahan Balandai dimekarkan pada bulan Mei tahun 2006. Secara Geografis kelurahan Balandai memiliki luas wilayah 96,5 km<sup>2</sup> jarak dari ibu

---

<sup>44</sup> Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 137 Tahun 2017 tentang kode dan data wilayah Administrasi Pemerintahan. Kementerian dalam Negeri Republik Indonesia, diarsipkan dalam versi Asli tanggal 29 Desember 2018. Diakses pada 24 Mei 2020, [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_Kecamatan\\_dan\\_Kelurahan\\_di\\_Kota\\_Palopo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Daftar_Kecamatan_dan_Kelurahan_di_Kota_Palopo)



kota kecamatan  $\pm 0,5$  km, jarak dari ibu kota kab/kota  $\pm 4$  km dan jarak antara ibu kota provinsi  $\pm 368$  km. Secara administrasi kelurahan Balandai berdasarkan pada lembaga wilayah terbagi 4 Rumah Warga (RW) dan 18 Rukun Tetangga (RT) dan Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan (LPMK).<sup>45</sup>

Jumlah penduduk kelurahan Balandai berdasarkan gender, yaitu:

Jumlah penduduk	5. 655 jiwa
Jumlah Laki-laki	3, 266 jiwa
Jumlah Perempuan	3, 389 jiwa
Jumlah Kepala Keluarga	$\pm 1. 727$ jiwa

Table 2.1 Jumlah Penduduk berdasarkan gender

Jumlah anak usia sekolah di kelurahan Balandai yaitu berkisar  $\pm 1. 250$  jiwa, jumlah Balita  $\pm 250$  jiwa, jumlah Remaja  $\pm 1. 200$  jiwa dan jumlah orang dewasa  $\pm 950$  jiwa.

## B. Analisis Data

### 1. Dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyimpulkan, terdapat dua dampak yang ditimbulkan akibat dari bermain *game online* yaitu dampak positif dan dampak negatif.

---

<sup>45</sup> Dokumen, *Profil Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan*

a) Dampak positif

Dampak positif dari bermain *game online* dapat dirasakan ketika tidak dilakukan secara berlebihan atau bermain dalam taraf wajar (mengetahui batasan kapan harus berhenti bermain), untuk dapat menghindari segala macam dampak negatif yang akan ditimbulkan, untuk itu anak harus bermain *game* dengan taraf yang normal-normal saja.<sup>46</sup>

Wawancara yang dilakukan oleh ibu Iis, orang tua dari Rifail anak yang berumur 11 tahun, yaitu:

“Tidak semua game itu jelek, ada dampak positifnya jadi saya itu ku biarkan ji anak ku main game, apalagi di rumah ada WIFI jadi jarang ji ka belikan ii data tapi saya pantau juga jam mainnya, kalau ke sekolah ii lama ka biasa pergi jemput ii biasa singgah di warnet main game nah simpan-simpan memang mi sisah uang jajannya, tapi kalau habis uang jajannya biasa terus ke rumahnya neneknya”.<sup>47</sup>

(Tidak semua game itu jelek pasti mempunyai dampak positif, jadi saya membiarkan anak saya bermain game, apalagi di rumah ada jaringan WIFI jadi saya jarang membelikan kuota, akan tetapi saya juga sering memantau jam bermainnya, jika kesekolah kadang saya lama menjemput, terkadang singgah di warnet yang ada didekat sekolahnya, sisah uang jajanya yang dia pake untuk bermain, ketika uang jajannya habis terus pulang ke rumah neneknya)

---

<sup>46</sup> Ianatus Sholikhah, *Dampak Positif dan Negatif Game Online*, (Online), <https://www.google.com/amp/s>, diakses pada 8 Mei 2020

<sup>47</sup> Hasil wawancara oleh ibu Iis/ Wirausaha, selaku informan di Kelurahan Balandai, pada tanggal 2 Maret 2020

Dari hasil wawancara diatas bahwa ibu Iis membolehkan anaknya bermain *game*, karena melihat memiliki dampak positif dari bermain *game* selama tidak berlebihan, menyediakan fasilitas game yaitu WIFI, dan selalu memantau jam bermain anaknya.

Adapun dampak positif dari bermain *game online* yaitu, sebagai berikut:

1) Menambah aktivitas otak

Bermain *game* dapat menambah dan mengasah aktivitas otak, dimana setiap permainan yang dimainkan membutuhkan konsentrasi yang tinggi agar dapat fokus mencapai skor, menyelesaikan misi dalam permainan game membutuhkan strategi yang tepat sehingga memaksa otak, untuk mencari inovasi agar dapat menang melawan musuh.

Anak juga akan banyak belajar dari *game online* yang dimainkan, seperti dapat berbahasa inggris. Wawancara yang dilakukan oleh ibu Iis, orang tua dari Rifail anak yang berumur 11 tahun, yaitu:

“Ku biarkan saya anak ku main game, karena ada ji baiknya ku liat seperti kalau sementara main ii game yang nah mainkan itu pake bahasa inggris pertamanya memang tidak nah tau apa artinya tapi kan sekarang sudah lama mi nah mainkan itu game jadi paham mi apa yang nah bilang itu game”.<sup>48</sup>

(Saya membiarkan anak saya bermain game, karena saya melihat ada dampak positif, dimana ketika anak saya bermain game yang dia mainkan itu menggunakan bahasa inggris, memang diawal dia tidak tahu apa artinya,

---

<sup>48</sup> Hasil wawancara oleh ibu Iis/ Wirausaha, selaku informan di Kelurahan Balandai, pada tanggal 2 Maret 2020

dan sekarang sudah lama bermain game jadi dia sudah memahami apa maksud dari game itu)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ibu Iis membiarkan anaknya bermain *game*, dimana *game* yang dimainkan anaknya itu mempunyai dampak positif yaitu dapat memahami bahasa inggris, walaupun dilain sisi terdapat dampak negatifnya.

## 2) Menambah teman

Tidak dapat dipungkiri ketika anak sudah mengenal internet, dimana internet dapat mengakses *game* yang diinginkan oleh anak, sebagaimana yang dikatakan oleh ibu Arsiah orang tua dari Aat, anak yang berumur 12 tahun duduk dikelas 6 SD.

“Saya memiliki 3 orang anak, anak pertama perempuan namanya Tilla, yang kedua Aat Baru kelas 6 SD dan yang ketiga Dita kelas 4 SD. Aat dan Dita suka bermain *game* terutama Aat mi yang paling suka main, kalau ada mi temannya datang *game online* sering nah bahas”.<sup>49</sup>

Dari hasil wawancara diatas bahwa anak ibu Arsiah memiliki 3 orang anak dan 2 diantaranya sangat menyukai *game online*, terutama anaknya yang laki-laki ketika sudah berkumpul dengan temannya mereka membahas *game* yang sedang mereka geluti.

Bermain *game* juga dapat menambah teman di dunia maya yang tidak dapat dijangkau oleh tangan dan mata, hanya dapat berkomunikasi ketika sedang

---

<sup>49</sup> Hasil wawancara oleh ibu Arsiah/ PNS, informan penelitian di Jalan Bakau, Kelurahan Balandai, pada 4 Maret 2020

bermain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Wahida orang tua dari Riki anak yang berumur 10 tahun duduk dikelas 4 SD, yaitu sebagai berikut:

“Kalau main game anakku ada temannya sering nah ajak bicara, biasa juga nah liatkan ka tapi tidak ku tau saya dari mana semua itu anak-anak yang nah temani main”<sup>50</sup>

(jika anak saya bermain game ada teman bermainnya yang sering diajak bicara terkadang nah kasih lihat ka temannya, akan tetapi tidak saya tau dari mana semua itu teman mainnya)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak ibu Wahida, sering bermain *game online* dan berbicara dengan temannya. Sejalan dengan pendapat ibu Wahida, ibu Rifka orang tua dari Dafa anak yang berusia 10 tahun, berpendapat bahwa:

“Anakku nah suka main *game online*, sering ka liat anak ku kalau main game berteriak-teriak nah suruh temannya bantu ii lawan musuhnya, kalau menang mi bahagia sekali”.<sup>51</sup>

(Anak saya sangat menyukai game online, saya sering melihat anak saya jika bermain dia berteriak menyuruh temannya membantu melawan musuh, jika menang raut wajahnya kelihatan sangat bahagia).

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas bahwa anak ibu Rifka sangat menyukai bermain *game online*, ibu Rifka sering melihat anaknya bermain dengan teriak menyuruh teman mainnya untuk membantu melawan musuh.

---

<sup>50</sup> Hasil wawancara oleh ibu Wahida/Guru, informan penelitian di Kelurahan Balandai, pada tanggal 2 Maret 2020

<sup>51</sup> Hasil wawancara oleh Ibu Rifka/Wirausaha, informan penelitian di Kelurahan Balandai, pada tanggal 3 Maret 2020

## b) Dampak Negatif

Ciri-ciri pecandu *game online*, yaitu:

- Ada gangguan kontrol untuk melakukan permainan tersebut (tidak dapat mengendalikan diri).
- Lebih memprioritaskan memainkan permainan tersebut dibandingkan dengan aktivitas yang seharusnya lebih diutamakan
- Intensitasnya semakin meningkat dan berkelanjutan meskipun ada konsekuensi atau dampak negatif yang dirasakan
- Perilaku anak yang bermain game menyebabkan gangguan yang bermakna pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan dan area penting lainnya

Terdapat tiga pembagian dampak negatif dari kecanduan bermain *game online*, yang akan penulis paparkan yaitu sebagai berikut:

### 1) Dampak Fisik

Seorang anak yang mengalami adiksi (kecanduan), disamping mengalami keluhan secara fisik juga mengalami perubahan struktur dan fungsi otak. Kesehatan yang dimiliki anak berpengaruh terhadap tumbuh dan kembang sang anak, namun karena kecanduan yang sangat berlebih akan mempengaruhi segala aktifitas yang dilakukan. Kecanduan merupakan salah satu masalah utama terganggunya kesehatan yang ditemukan pada anak-anak.

Pecandu *game* memiliki kualitas tidur yang buruk sehingga dapat mempengaruhi sistem metabolisme tubuh, sindrom lorong karpal (*Carpal tunnel*

*syndrome*) pada tangan, sering merasa lelah (*fatigue syndrome*) dan kesehatan mata yang buruk.<sup>52</sup> Selain itu kecenderungan *sedentary life* dan memprioritaskan bermain game dibandingkan aktifitas utama lainnya (misalnya makan), membuat para pecandu mengalami dehidrasi, kurus atau bahkan sebaliknya (obesitas) dan berisiko menderita penyakit tidak menular (misalnya penyakit jantung).

Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Hamria, orang tua dari Nalpin anak yang berusia 13 tahun duduk dikelas 1 SMP, yaitu sebagai berikut:

“Anak ku sering main game nah kurus sekali mi saya liat dan juga pakai kacamata mi, seringka larang ii tapi tetap ji nah lakukan kalau tidak ada ka dirumah, biasa ka liat ii pucat sekali mi gara-gara main game, jarang je minum air.”<sup>53</sup>

(Anak saya keseringan main game, terlihat kurus, pakai kacamata karena rabun mi matanya, saya sering melarangnya untuk bermain tetapi tetap ji nah lakukan ketika tidak ada ka dirumah, biasa pucat sekali mi saya liat mukanya karena jarang minum air putih)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak dari ibu Hamria terlihat kurus sebab bermain *game*, serta sudah memakai kacamata, terlihat pucat saat bermain dikarenakan jarang minum air putih, itulah sebabnya sehingga anak ibu Hamria mengalami dehidrasi.

Gangguan penglihatan juga dialami oleh anak ibu Iis, orang tua dari Rifail anak yang berusia 11 tahun dalam wawancara sebagai berikut;

---

<sup>52</sup> Moze Simanjuntak, *More Than Just A Game*, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019), h. 36

<sup>53</sup> Hasil wawancara ibu Hamria/Wiraswasta, selaku informan dalam penelitian di Kelurahan Balandai, pada tanggal 1 Maret 2020

“Anak ku main game sudah lama sekali mi, itu nah pake kacamata karena rabun ii gara-gara didepan Hp sama Laptop terus ii itu pi nah berhenti kalau mau makan, mandi, biasa ji juga nah temani adeknya main, dan pergi sekolah.”<sup>54</sup>

(Anak saya bermain game sudah lama, dia sudah memakai kacamata karena rabun akibat keseringan didepan layar Hp dan Laptop, berhenti ketika ingin makan, mandi terkadang menemani adiknya bermain dan pergi sekolah).

Hasil wawancara diatas menjelaskan bahwa bermain game dalam waktu yang cukup lama akan mengganggu penglihatan anak, sehingga membutuhkan alat bantu yaitu memakai kacamata, agar terlihat lebih jelas.

## 2) Dampak Psikis

Bermain *game online* dengan terus menerus lebih banyak mengakibatkan dampak negatif secara psikologis dengan alasan utamanya adalah timbulnya kecanduan yang menghabiskan banyak waktu dan energi individu, sehingga anak lebih rentan terkena depresi dan kecemasan.<sup>55</sup>

Organisasi kesehatan dunia (WHO) telah menetapkan kecanduan bermain *game online* sebagai salah satu jenis penyakit gangguan mental (*mental disorder*), kecanduan game juga bisa muncul dibarengi kelainan mental lainnya seperti stress, depresi, serta gangguan kecemasan. Adapun ciri anak yang

---

<sup>54</sup> Hasil wawancara oleh ibu Iis/ Wirusaha, selaku informan dalam penelitian di Jalan Lemo-lemo, Kelurahan Balandai, pada tanggal 2 Maret 2020

<sup>55</sup> Ni'matuzahroh, *Aplikasi Psikologi di Sekolah, Teori dan Praktik dalam Memahami Masalah*, (Malang: UMM Press, 2019), h. 49



mengalami gangguan mental yaitu emosional, mudah marah, berkata kotor, kasar, memaki dan mencuri.<sup>56</sup>

Individu yang mengalami kecanduan, depresi, gelisah dan fobia sosial akan semakin memburuk dan pekerjaan akan menurun. Tidak dapat dihindari ketika anak sudah kecanduan bermain game online, karena orang tua telah memberikan izin dan peluang untuk anak bermain, ketika seorang anak kalah dalam bermain *game online* dengan teman dunia maya, anak akan merasakan hal buruk apalagi jika sering bermain dan kalah dalam permainan tersebut, sehingga anak mengalami stress, depresi dan gangguan kecemasan. Sebagaimana yang dikatakan oleh informan, ibu Nursang orang tua dari Dani anak yang berusia 8 tahun, berkata;

“Seringka liat anakku kalau marah-marah mi berarti kala ii itu main game, biasa nah pukul-pukul kepalanya kalau malam juga tidur ii toh nah mimpi ii, kaya ketakutan ku lia mukanya.”<sup>57</sup>

(Saya sering melihat anak saya jika sudah marah-marah, berarti dia sudah kalah dalam bermain, kadang anak saya memukul kepalanya, jika malam ketika tidur anak saya bermimpi seperti orang ketakutan saya lihat)

Hasil wawancara diatas dapat dipahami bahwa anak dari ibu Nursang mengalami gangguan mental akibat kalah dalam bermain, dengan memukul-mukul kepalanya sendiri dan jika pada malam hari sering bermimpi hal-hal

---

<sup>56</sup> Miranti, *Permainan Modern dan Dampaknya*, (Bekasi: Langit Arbiter, 2019), h. 56

<sup>57</sup> Hasil wawancara dengan ibu Nursang/ IRT, selaku informan dalam penelitian di Kelurahan Balandai, pada 28 Februari 2020

yang buruk (terlihat cemas). Hal tersebut sangatlah menakutkan bagi orang tua dan cara menyembuhkan gangguan tersebut tidaklah mudah.

### 3) Dampak Sosial

Dalam kehidupan sehari-hari seorang individu merupakan makhluk sosial yang dapat diartikan bahwa seorang individu akan selalu membutuhkan bantuan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya. Saat *game online* hadir terkadang membuat seseorang menjadi anti sosial dimana ia tidak merasa membutuhkan bantuan orang lain, buktinya seorang individu rela berjam-jam bermain dan memilih untuk tidak berinteraksi dengan lingkungan luar, seorang pecandu akan mempunyai indikator tersendiri dalam bersosialisasi.<sup>58</sup>

Kehilangan fokus saat mengerjakan sesuatu sehingga berdampak pada prestasi dan produktivitas individu, emosi yang tidak stabil juga seringkali berdampak buruk pada hubungan relasinya, sehingga menunjukkan sikap anti sosial.

Gangguan pada otak, mengakibatkan individu yang mengalami kecanduan atau ketergantungan dapat mengakibatkan hilangnya beberapa kemampuan/fungsi otak, yaitu fungsi atensi (memusatkan perhatian terhadap sesuatu hal), fungsi eksekutif (merencanakan dan melakukan suatu tindakan)

---

<sup>58</sup> Zulaikha Okta Putri, *Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa*, "Artikel Jurnal", h. 3-4

dan fungsi inhibisi (kemampuan untuk membatasi).<sup>59</sup> Adanya perubahan otak dapat membuat individu sulit untuk menghindari perilaku impulsif (tindakan yang tidak mengenal resiko), perilaku yang mengganggu sistem kerja otak.

Sejalan dengan hal diatas wawancara yang dilakukan oleh ibu Nurhawida, orang tua dari Alif anak yang berumur 8 tahun duduk dikelas 3 SD dalam wawancara sebagai berikut;

“Ana ku kecanduan ii bermain *game online*, game yang sering nah mainkan itu Free Fire, biasa kalau ku panggil ii makan nah bilang ji tunggu dlu Ma, kalau ada juga saya suruhkan ii sama ji yang nah jawaban ii.”<sup>60</sup>

(Anak saya kecanduan bermain *game online*, game yang sering dimainkan itu free fire, kadang jika saya panggil untuk makan, anak saya berkata tunggu sebentar, dan jika saya menyuruhnya jawaban yang sama tunggu sebentar).

Hasil wawancara yang dapat dipahami bahwa anak yang telah kecanduan bermain game akan menunda-nunda pekerjaan yang orang tuanya perintahkan. Karena fungsi otak anak sudah terganggu akibat keseringan bermain, rusaknya ketiga fungsi otak yaitu fungsi atensi (anak hanya fokus pada game saja), fungsi eksekutif (anak sudah tidak dapat lagi melakukan tindakan atas sesuatu yang diperintahkan) dan fungsi inhibisi (anak tidak dapat membatasi diri untuk bermain).

---

<sup>59</sup> Rokom, (Online), <http://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>, diakses pada 7 Maret 2020

<sup>60</sup> Hasil wawancara oleh ibu Nurhawida/ IRT, selaku informan dalam penelitian di Jalan Akasia (Lemo-lemo), Kelurahan Balandai, pada tanggal 3 Maret 2020

Sejalan dengan pendapat ibu Rukmi, orang tua dari Candra anak yang berusia 10 tahun, dalam wawancara sebagai berikut:

“ Kalau anak ku saya ku biarkan ji juga main game, supaya tidak pergi jauh ii main, karena takut ka ada nanti apa-apanya diluar nah tida kuliati ii jadi saya suruh terus ji tinggal di rumah main game, tapi kadang ka juga menyesal karena tida ada teman mainnya anak ku”.<sup>61</sup>

(Saya biarkan anakku main game, agar tidak pergi jauh untuk bermain karena saya takut kalau saya biarkan pergi bermain terjadi sesuatu diluar sedangkan saya tidak melihatnya, jadi saya menyuruh anak saya bermain game di rumah, terkadang saya menyesal karena tidak ada teman mainnya anakku).

Hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ibu Rukmi, membiarkan anaknya bermain game dirumah karena takut jika terjadi hal yang buruk dengan anaknya ketika bermain diluar rumah, akan tetapi terkadang ibu Rukmi merasa menyesal dikarenakan anaknya tidak memiliki teman bermain di lingkungannya, hanya teman dunia mayanya saja.

Bermain *game online* juga dapat merugikan ekonomi keluarga menjadi menurun dimana tempat-tempat bermain game dijadikan sebagai sarana menghabiskan waktu dan juga menghabiskan uang, anak yang kecanduan rela berbuat apapun agar mendapat apa yang diinginkannya dari orang tua. Game

---

<sup>61</sup> Hasil wawancara oleh ibu Rukmianti/ Wiraswasta, selaku informan dalam penelitian di Kelurahan Balandai, pada tanggal 05 Maret 2020

cenderung hanya dapat memberikan kesenangan yang melalaikan, rela menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari untuk hal yang tidak ada

Adapun dampak negatif dari kecanduan *game online* yang dapat disimpulkan dari ketiga dampak yang dijelaskan diatas yaitu:

- (1) Terlalu lama bermain *game online* dapat menimbulkan resiko individu terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif dua kali lebih tinggi.
- (2) Waktu anak bersama teman dan keluarga menjadi sangat renggang karena pergaulan anak hanya disekitar *game online* saja bukan di lingkungan nyata.
- (3) Jika anak sudah terbiasa berinteraksi dengan bermain game dapat membuat anak menjadi tertutup dan sulit untuk beradaptasi dilingkungan dimana anak itu berada.
- (4) Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu yang lama diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

## 2. Peran orang tua meminimalisir kecanduan *game online*

Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi setiap aktivitas anaknya, orang tua yang menjaga dan memlihara anaknya akan berfikir tentang sesuatu yang baik terhadap anak-anaknya, dimana orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak dan mengajarkan anak untuk mematuhi norma-norma yang berlaku dilingkungan masyarakat.

Setelah mengetahui dampak kecanduan *game online* selanjutnya penulis melakukan wawancara dengan informan untuk mengetahui peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online* pada anak usia sekolah yang telah diberikan, adapun hasilnya sebagai berikut:

### a. Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain

Sebagaimana wawancara yang dilakukan oleh ibu Nurhawida orang tua dari Alif anak yang berusia 8 tahun, duduk dikelas 3 SD mengatakan bahwa:

“Selama ini jadi ka orang tua mau ka liat ii anak ku baik dalam menjalani aktivitas sehari-hari, tetap ka berusaha supaya tidak terlalu berlebihan ii kalau lagi main game ii dan tidak bisa juga dilarang main tapi setidaknya berusaha ka kurangi main game walaupun tidak maksimal setidaknya sedikit demi sedikit berkurang mi”<sup>62</sup>

(Selama ini saya sebagai orang tua ingin melihat anak saya baik dalam menjalani aktivitas sehari-hari, saya tetap berusaha agar tidak berlebihan dalam bermain dan tidak dapat dilarang untuk bermain akan tetapi

---

<sup>62</sup> Hasil wawancara oleh ibu Nurhawida/ IRT, selaku informan dalam penelitian di Jalan Akasia (Lemo-lemo), Kelurahan Balandai, pada tanggal 3 Maret 2020

setidaknya berusaha untuk mengurangi bermain game walaupun tidak maksimal setidaknya sedikit demi sedikit dapat berkurang).

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ibu Nurhawida menjadi orang tua yang ingin melihat anaknya baik, dia tidak melarang anaknya bermain akan tetapi tetap berusaha mengurangi kegemarannya dalam bermain game.

Sejalan dengan pendapat diatas, adapun pendapat dari Bapak Ismail, anak dari Fatan yang berumur 7 tahun, berikut hasil wawancaranya:

“tidak ku larang saya anakku main game, tapi saya kasi syarat sama anak ku kalau main ii harus ingat waktu, karena kapan tidak nah dengar ka saya larang main”.<sup>63</sup>

(Saya tidak melarang anak saya bermain game, akan tetapi saya memberikan syarat jika bermain harus ingat waktu, dan jika tidak mendengar maka saya akan melarangnya bermain)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa bapak Ismail tidak melarang anaknya bermain game, dengan syarat anaknya harus ingat waktu pada saat bermain kapan harus berhenti dan jika tidak mendengar maka anak dari bapak Ismail di larang untuk bermain game.

Adapun pendapat ibu Arsiyah, orang tua dari Aat anak yang berusia 12 tahun duduk dikelas 6 SD, berikut hasil wawancaranya:

“Sering ka pantau anak ku kalau bermain ii, terus saya kasi batas waktu untuk main, sering ka juga kasi ingat makan, kalau malam saya larang mi

---

<sup>63</sup> Hasil wawancara oleh Bapak Ismail/ Guru Honorer, informan penelitian di jalan Dr. Ratulangi, Kelurahan Balandai, pada tanggal 07 April 2020

main saya suruh ji belajar sampai jam 9, sudah mi belajar saya suruh mi pergi tidur, dan kalau tidak mau nah dengar ka saya matikan WIFI atau tidak saya belikan Data”<sup>64</sup>

(Saya memantau anak ketika bermain, saya berikan batasan waktu untuk bermain, sering mengingatkan untuk makan, jika malam saya melarangnya untuk bermain dan hanya menyuruhnya untuk belajar sampai jam 9 malam, jika sudah belajar saya menyuruhnya untuk tidur, dan kalau tidak mendengar saya matikan Wifi atau tidak saya belikan data)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ibu Arsiah sangat bijak dalam mengawasi anaknya bermain game, dan memberikan batasan waktu bermain, melarang anaknya bermain jika malam menyuruhnya untuk belajar sampai jam 9 malam jika sudah selesai menyuruhnya untuk tidur.

- b. Menghindari *game* dengan tingkat adiksi yang tinggi dan memilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga

*Game* dengan tingkat adiksi yang tinggi memang dapat membuat perilaku anak yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta memungkinkan anak yang bersangkutan tidak dapat mengontrol perilakunya,<sup>65</sup> untuk itu orang tua harus menghindari game yang memiliki tingkat kecanduan yang tinggi dan memainkan game yang dapat dimainkan bersama keluarga.

---

<sup>64</sup> Hasil wawancara oleh ibu Arsiah/PNS, informan penelitian di Jalan Bakau, Kelurahan Balandai, pada tanggal 4 Maret 2020

<sup>65</sup> Su'ad Jauharoh, *Adiksi Game*, (Online), <https://duniapsikologi.weebly.com/adiksi-game.html>, diakses pada 10 April 2020



Wawancara dengan ibu Anna orang tua dari Fatur anak yang berumur 8 tahun, yaitu sebagai berikut:

“Anak ku sudah lama mi main game darinya umur 5 tahun saya kasikan memang mi Hp awalnya hanya nonton youtube ji tapi sekarang kan pintar mi jadi sering mi main game online ada mi temannya di dunia maya, kadang saya temani main kalau tidak ada saya kerja duduk ka d situ main sama”<sup>66</sup>

(Anak saya sudah lama bermain game sejak umur 5 tahun sampai sekarang, pertama hanya nonton youtube tapi sekarang sudah pintar jadi dia sudah sering bermain *game online* mempunyai teman dunia maya, terkadang saya menemaninya bermain ketika saya tidak mempunyai pekerjaan lain duduk bersama bermain game)

Hasil wawancara diatas dapat simpulkan bahwa anak ibu Anna sudah lama bermain game sejak usia 5 tahun sampai sekarang dan selalu mendampingi anaknya bermain ketika sudah tidak mempunyai kesibukan lain. Sejalan dengan pendapat ibu Diana, ibu Wahida orang tua dari Riki anak yang berusia 10 tahun, berpendapat bahwa:

“Kalau main game anak ku saya pilihkan game yang bisa dimainkan bersama, kayak game MiniCraft game yang sangat mudah dimainkan tidak nah perlukan ji data yang banyak juga, cuman Hospotnya ji yang di kasi menyalah, tapi kalau bosan mi main itu game biasa main game online sama temannya game yang sebenarnya lebih seru”<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> Hasil wawancara oleh ibu Hamriana/ Bidan, informan penelitian di RSS, kelurahan Balandai, pada tanggal 2 Maret 2020

<sup>67</sup> Hasil wawancara oleh ibu Wahida/ Guru, informan penelitian di Kelurahan Balandai, pada tanggal 2 Maret 2020

(Jika anak saya bermain game, saya memilihkan game yang dapat dimainkan bersama, seperti game Minecraft permainan yang sangat mudah dimainkan tidak memerlukan banyak kuota, hanya hospot yang dinyalakan, akan tetapi jika sudah bosan bermain game itu anak saya bermain game online bersama temannya game yang menurut anaknya lebih seru)

Dari hasil wawancara diatas ibu Wahida memilihkan anaknya game yang mudah dimainkan seperti game Minicraft yang dimainkan hanya dengan mengaktifkan hospot teman mainnya.

Ketika orang tua memberikan fasilitas dan kebebasan kepada anak, maka orang tua harus tetap mengawasi anaknya dalam bermain, ketika anak sudah keluar dari koridor aturan yang telah ditetapkan, orang tua dapat memberikan nasehat kepada anaknya dan ketika anak keluar bermain dengan teman sebayanya saat anak belum kembali ke rumah melakukan tindakan dengan menghubungi dan menanyakan keberadaannya.

Dari semua hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua sangat berperan penting dalam membantu dan mengawasi anak ketika bermain *game online* karena orang tualah tempat pertama anak-anak menceritakan keluhan kesah yang dihadapinya, tentu orang tua yang bijak akan berfikir lebih baik mencegah dari pada mengobati agar anak tidak terjerumus kepada hal-hal yang negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*.

Bermain *game online* dimana orang tua harus cekatan terhadap anak-anaknya jika tidak maka anak akan terjerumus kedalam hal-hal buruk atau akan mengakibatkan dampak negatif dari bermain *game online*, dari pemaparan diatas bagaimana cara orang tua dapat mengurangi kecanduan bermain *game online* dapat disimpulkan menjadi dua yaitu:

- 1) Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain
- 2) Menghindari *game* dengan tingkat adiksi yang tinggi dan memilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga.

Dalam jalinan hubungan kekeluargaan, terkhusus hubungan antara orang tua dan anak tidak selalu berjalan secara baik, menyenangkan dan harmonis. Seiring perkembangan anak akan memiliki masalah kehidupan masing-masing yang tidak sesuai dengan pengharapan orang tua.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu:

1. Dampak kecanduan *game Online* pada anak usia sekolah di kota Palopo terdapat dua dampak yang ditimbulkan; 1. Dampak positif yaitu, Menambah aktivitas otak dan menambah teman, 2. Dampak negatif yaitu, Dampak fisik, dampak psikis, dan dampak sosial.
2. Peran orangtua meminimalisir kecanduan *game online* yang telah diberikan, yaitu; 1. Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, 2. Menghindari *game* dengan tingkat adiksi yang tinggi dan memilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga.

Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan akan tetapi jika terlalu berlebihan maka akan menimbulkan kecanduan, untuk itu orang tua dan anak harus bekerja sama dalam menciptakan sesuatu yang bermanfaat, agar tidak terjerumus kepada hal-hal yang tidak diinginkan.

### **B. Saran**

Dari hasil kesimpulan diatas mengenai dampak positif dan negatif serta peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online*, maka penulis menyampaikan saran-saran, sebagai berikut:

1. Disarankan kepada orang tua agar dapat lebih teliti dalam menawarkan pilihan game terhadap anak.
2. Para orang tua harus selalu mendampingi anaknya jika ingin bermain game, sebab orang tua sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, peranan tersebut dapat dimulai dari memilihkan anak jenis *game* yang baik dan cocok untuk sang anak, kemudian memberikan batasan waktu dalam bermain.
3. Disarankan kepada pemerintah setempat sekiranya dapat memberikan perhatian kepada masyarakat terkhusus pada anak-anak, memberikan penyuluhan kepada orang tua sang anak dampak buruk dari bermain *game* ketika memainkannya secara terus menerus.
4. Bagi penelitian selanjutnya, semoga dari penelitian yang penulis lakukan dapat mendorong munculnya penelitian-penelitian yang sejenis, lebih bervariasi dan yang lebih menarik bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Abdul Pirol, dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, & Artikel Ilmiah*, (Palopo: Kementerian Agama Republik Indonesia IAIN Palopo, 2019)
- Anggito, Albi & Setiawan, Johan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2018)
- Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Arthur S & Emily, *Kamus Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010)
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penulisan Suatu Pendekatan Praktek*, (Cet. IV, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998)
- Badan Pusat Statistik Kota Palopo, *Kota Palopo dalam Angka Palopo Municipality In Figures 2020*, (Palopo: CV Bilal Jaya Mandiri, 2020)
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, Cet. X, 2012)
- Graha, Chairinniza. *Keberhasilan Anak Tergantung Orang Tua* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007)
- Handayani, *Era Globalisasi dan Dampaknya*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009)
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011)
- Kurnia, Novi. *Literasi Digital Keluarga*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019)
- Kementrian Agama RI, *Al'Quran dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2014) Kustiawan, Andry Arif, Bayu, Andy Widhiya. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV. Ae Medika Grafika, Cet. Ke-1, 2019)
- Miranti, *Permainan Modern dan Dampaknya*, (Bekasi: Langit Arbiter, 2019)
- Muhammad Uzer, Usman. *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995)
- Murdoko, Widiyo Hari. *Parenting with Leadhershship Peran Orang Tua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017)
- Ni'matuzahroh, *Aplikasi Psikologi di Sekolah, Teori dan Praktik dalam Memahami Masalah*, (Malang: UMM Press, 2019)
- Purwanto, M. Ngalim. *Ilmu Pendidikan dan Teoritis dan Praktis*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2009)

- Simanjuntak, Moze. *More Than Just A Game*, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019)
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012)
- Sunan Abu Daud/Abu Dawud Sulaiman ibn Asy'as Ashubuhastani  
Kitab : Sunnah/ Juz 3/ hal. 234/ no. ( 4714 ) Penerbit Darul Kutub 'Ilmiyah/  
Bairut-Libanon, 1996 M
- Tafsir Ahmad. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bnadung: Remaja Rosdakarya, 1997)
- Sugiyono. "*Metode Penelitian Kunatitatif, Kualitatif dan R&D*". (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006)

#### **Jurnal/Artikel :**

- Amanda, Rika Agustina. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*, (eJournal Ilmu Komunikasi Volume 4, Nomor 3, 2016)
- Fauzhia Rudhiati, Dyna Apriany, Novani Hardianti, *Hubungan Durasi Bermain Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah*, "Artikel Penelitian", (Jurnal Skolastik Keperawatan, Vol. 1, No. 2, 2015)
- Rayadi, *Analisis Peran Orang tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis*, "Artikel Penelitian", (Universitas Tanjungpura Pontianak, 2018)
- Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, (Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, vol. 1, no. 1, 2015)
- Rianawati, Wasli. *Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Keluarga di Kecamatan Pemangkat Kabupaten Sambas*, (Jurnal Concience, Vol. XIX, No. 2, 2019)
- Suryanda, Nelly Rustati, *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Bekerja dengan Kemandirian Anak Pra Sekolah*, (Jurnal Ners dan Kebidanan, vol. 6, no. 1, 2019)
- Zulaikha Okta Putri, *Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa*, "Artikel Jurnal"
- Yusmih Warisyah, *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*, "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan", (FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2015)

**Skripsi :**

Andi Safar Danil, *Peran Dan Tanggung Jawab Orang Tua Tentang Pendidikan Anak Dalam Perspektif Hadis*, “Skripsi”, (UIN Alauddin Makassar, 2018)

Nurkumalasari, *Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*. “Skripsi”. (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pare-Pare, 2017)

Nuredah, *Peran Orangtua dalam Penanggulangan Dampak Negative Handphone pada Anak (Studi di SMPN 5 Yogyakarta)*, “Tesis”, (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016)

**Website :**

<https://tafsirweb.com/7497-surat-Luqman-ayat-13.html>, diakses pada Senin 21 Oktober 2019. 2.18 PM

Ianatus Sholikhah, *Dampak Positif dan Negatif Game Online*, (Online), <https://www.google.com/amp/s>, diakses pada 8 Mei 2020

Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, *Desain Penelitian Kualitatif*, (Online), <https://pasca.undiksha.ac.id/desain-penelitian-kualitatif/>, diakses pada 6 Maret 2020

Sidiq, *Desain Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Contoh Lengkap*, (Online), <http://sosiologis.com/desain-penelitian>, diakses pada 6 Maret 2020

Simbah Wuri, *Uji Keabsahan Data dalam Penelitian Kualitatif*, 2016. <http://raraswurimiswrandu.blogspot.com/2016/04/uji-keabsahan-data-dalam-penelitian.html>, diakses pada tanggal 09 Februari 2020

Su'ad Jauharoh, *Adiksi Game*, (Online), <https://duniapsikologi.weebly.com/adiksi-game.html>, diakses pada 10 April 2020

Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 137 Tahun 2017 tentang kode dan data wilayah Administrasi Pemerintahan. Kementerian dalam Negeri Republik Indonesia, diarsipkan dalam versi Asli tanggal 29 Desember 2018. Diakses pada 24 Mei 2020, [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_Kecamatan\\_dan\\_Kelurahan\\_di\\_Kota\\_Palopo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Daftar_Kecamatan_dan_Kelurahan_di_Kota_Palopo)

Rokom, (Online), <http://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>, diakses pada 7 Maret 2020



Dokumen, *Profil Kota Palopo, Sulawesi Selatan*

Dokumen, *Profil Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan*

**Informan :**

Hasil wawancara oleh ibu Iis/ Wirausaha, selaku informan di Kelurahan Balandai, pada tanggal 2 Maret 2020

Hasil wawancara oleh ibu Arsiah/ PNS, informan penelitian di Jalan Bakau, Kelurahan Balandai, pada 4 Maret 2020

Hasil wawancara oleh ibu Wahida/Guru, informan penelitian di Kelurahan Balandai, pada tanggal 2 Maret 2020

Hasil wawancara oleh Ibu Rifka/Wirausaha, informan penelitian di Kelurahan Balandai, pada tanggal 3 Maret 2020

Hasil wawancara ibu Hamria/Wiraswasta, selaku informan dalam penelitian di Kelurahan Balandai, pada tanggal 1 Maret 2020

Hasil wawancara dengan ibu Nursang/ IRT, selaku informan dalam penelitian di Kelurahan Balandai, pada 28 Februari 2020

Hasil wawancara oleh ibu Nurhawida/ IRT, selaku informan dalam penelitian di Jalan Akasia (Lemo-lemo), Kelurahan Balandai, pada tanggal 3 Maret 2020

Hasil wawancara oleh ibu Rukmianti/ Wiraswasta, selaku informan dalam penelitian di Kelurahan Balandai, pada tanggal 05 Maret 2020

Hasil wawancara oleh Bapak Ismail/ Guru Honorer, informan penelitian di jalan Dr. Ratulangi, Kelurahan Balandai, pada tanggal 07 April 2020

Hasil wawancara oleh ibu Hamriana/ Bidan, informan penelitian di RSS, kelurahan Balandai, pada tanggal 2 Maret 2020

## LAMPIRAN

### Pedoman Wawancara

Judul Penelitian **“Peran Orang tua dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo”**.

1. Apakah ibu/bapak berperan dalam memperhatikan apa saja yang dilakukan anak setiap hari?
2. Apakah ibu/bapak memiliki anak yang suka bermain *game online*?
3. Apakah ibu/bapak menuruti semua kemauan anak?
4. Ketika anak bermain *game online* apakah ibu/bapak memberikan batasan waktu kepada anak?
5. Apakah upaya yang ibu/bapak lakukan mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?
6. Apakah ibu/bapak tidak merasa khawatir ketika anak tidak peduli dengan dunia nyata dan perhatiannya hanya berfokus pada *game* saja?
7. Saat ibu/bapak memperingati anak mengenai bahaya bermain *game* terlalu sering namun tidak dihiraukan, apa yang ibu/bapak lakukan?
8. Apa yang ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri untuk bermain *game*?

## Keterangan Wawancara

### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : ARSIAH, SP  
Jenis Kelamin : PEREMPUAN  
Umur : 42 TH  
Pendidikan terakhir : S1 / PPS  
Alamat : JL. BAKAU NO. 46  
Agama : ISLAM

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada saudari **KARDINA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:  
**"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo"**.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 04 - 03 - 2020

Yang bersangkutan



#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini.


Nama : HAMRIA  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Umur : 30 tahun  
Pendidikan terakhir : SMA  
Alamat : Kawandayan Barabak  
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada saudari **KARDINA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:  
“Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo”.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 01 - 03 - 2020

Yang bersangkutan

  
HAMRIA

#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini

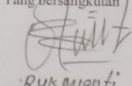
Nama : Rukmanti  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Umur : 31 tahun  
Pendidikan terakhir : SMA  
Alamat : Jl. Bakau  
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada saudari KARDINA yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:  
"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 05 - 05 - 2020

Yang bersangkutan

  
Rukmanti

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : NURSANG  
Jenis Kelamin : PEREMPUAN  
Umur : 41  
Pendidikan terakhir : SMA/IRT  
Alamat : JL. BAKAU  
Agama : ISLAM

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada saudari **KARDINA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:

**"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo".**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 28 - 02 - 2020

Yang bersangkutan



#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini,

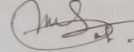
Nama : ISMAIL, S.pd.I  
Jenis Kelamin : Laki - Laki  
Umur : 34 THN  
Pendidikan terakhir : S1 / GURU HONOR  
Alamat : Jl DR RATULANGI - BALANDAI  
Agama : ISLAM

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada saudari **KARDINA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:  
**"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo".**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 07 - 08 - 2020

Yang bersangkutan



ISMAIL, S.pd.I

#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Mariana  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Umur : 35  
Pendidikan terakhir : SD / IPS  
Alamat : Jl. Bili  
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada saudari KARDINA yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:

**"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo".**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 04-04-2020

Yang bersangkutan



Mariana



#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Rukmanti  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Umur : 21 Tahun  
Pendidikan terakhir : SMA  
Alamat : Jl. Bakau  
Agama : Islam

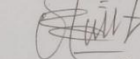
Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada saudari KARDINA yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:

"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 05 - 05 - 2020

Yang bersangkutan

  
Rukmanti

#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini.


Nama : Nur hawida  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Umur : 43 Tahun  
Pendidikan terakhir : SMP  
Alamat : Jl. Akasia  
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada  
saudari **KARDINA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:  
“Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak  
Usia Sekolah di Kota Palopo”.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 08 - 02 - 2020

Yang bersangkutan

  
Nur hawida

#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini.

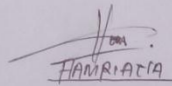
Nama : HAMRIANA<sup>0</sup>  
Jenis Kelamin : PEREMPUAN  
Umur : 29 TAHUN  
Pendidikan terakhir : D IV KEBIDANAN<sup>0</sup>  
Alamat : JL. RISS  
Agama : ISLAM

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada  
saudari KARDINA yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:  
"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak  
Usia Sekolah di Kota Palopo"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 02-03-2020

Yang bersangkutan

  
HAMRIANA

#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ito  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Umur : 43 tahun  
Pendidikan terakhir : S1 / Widyadarmas  
Alamat : Kelurahan Bawenda  
Agama : Islam

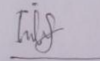
Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada  
saudari KARDINA yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:

**"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak  
Usia Sekolah di Kota Palopo".**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 02-03 2020

Yang bersangkutan



#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini,


Nama : RIFA  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Umur : 33 tahun  
Pendidikan terakhir : SMA  
Alamat : Kalimantan  
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada  
saudari **KARDINA** yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:  
**"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak  
Usia Sekolah di Kota Palopo"**.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 02 - 02 - 2020

Yang bersangkutan

  
RIFA MUTIA

#### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : WAHIDA  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Umur : 44 tahun  
Pendidikan terakhir : S1 / guru SD  
Alamat : kudureshan  
Agama : Islam


Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara, kepada saudari KARDINA yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan:

**"Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo".**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 02-03-2020

Yang bersangkutan

  
WAHIDA

## Surat Ijin Meneliti

    
1 2 0 2 0 1 9 0 0 9 0 2 2 9

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

**ASLI**

**IZIN PENELITIAN**  
NOMOR : 229/IP/DPMTSP/II/2020

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK;
2. Peraturan Mendagri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Mendagri Nomor 7 Tahun 2014;
3. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyalahgunaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 22 Tahun 2016 tentang Penyalahgunaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : KARDINA  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Jl. Bitti No. 34 Balandi Kota Palopo  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 16 0103 0040

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PERAN ORANG TUA DALAM MEMINIMALISIR KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KOTA PALOPO**

Lokasi Penelitian : KELURAHAN BALANDI KECAMATAN BARA KOTA PALOPO  
Lamanya Penelitian : 27 Februari 2020 s.d. 26 Mei 2020

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
Pada tanggal : 28 Februari 2020  
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

  
**ANDI AGUS MANDASINI, SE. M.AP**  
Pangkat : Penata  
NIP : 19780805 201001 1 014

**Terbaca :**

1. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
2. Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP
3. Kepala Bidang Pelayanan Publik PTSP
4. Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP
5. Kepala Bidang Pelayanan Publik PTSP
6. Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP
7. Kepala Bidang Pelayanan Publik PTSP
8. Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP
9. Kepala Bidang Pelayanan Publik PTSP
10. Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP



## DOKUMENTASI















## Riwayat Hidup Penulis



Kardina. Mahasiswa jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, semester VIII, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, di Kampus Hijau IAIN Palopo. Lahir pada tanggal 18 Juni 1998 di Desa Latowu, Kecamatan Batuputih, Kabupaten Kolaka Utara, Sulawesi Tenggara. Merupakan anak kedua dari lima bersaudara dari pasangan Duare dengan Nurhayati.

Memiliki riwayat pendidikan sebagai berikut: Sekolah Dasar di SDN 1 Latowu, melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Batuputih, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Batuputih, dan sekarang sedang menempuh Pendidikan S1 di IAIN Palopo.

Penulis melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) pada semester VII di Kantor Kelurahan Rampoang, Kecamatan Bara. Melanjutkan KKN (Kuliah Kerja Nyata) pada semester VIII di Kabupaten Enrekang, Kecamatan Masalle, Desa Masalle, Dusun Buntu Tangla 1.

Penulis mengajukan judul skripsi sebagai tugas akhir, yaitu: **“Peran Orang Tua Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo”**.

Pelajaran hidup: “Tetaplah berbuat baik walaupun dianggap buruk oleh orang lain, karena pada hakikatnya Manusia mempunyai pandangan yang berbeda-beda.” Dan “Keikhlasan merupakan kunci dari Ketenangan Jiwa.”

Contac Person : Email [kardina\\_mhs@iainpalopo.ac.id](mailto:kardina_mhs@iainpalopo.ac.id)